SEGUITECI SU @WICKED MANGA

#18

SHOHOKU VS
SANNOH KOGYO [3]

panini.it
PLANET manga
PANINI COMICS

Takehiko Inoue

SLAM DUNK

Takehiko Inoue inizia la carriera come assistente di Tsukasa Hojo nel 1988. Nello stesso anno debutta sulle pagine di *Weekly Shonen Jump* con la storia breve *Kaede Purple*, che si aggiudica il 35° Tezuka Award. Nel 1990 inizia la serializzazione di *Slam Dunk*, incontrando uno straordinario successo di pubblico e critica che lo consacra a livello internazionale. L'interesse per il basket si traduce successivamente nell'opera fantascientifica *Buzzer Beater* (1997) e nella fortunata serie *Real* (2001), dedicata alla pallacanestro in carrozzina. Nel 1998 ha inizio la pubblicazione dell'acclamata opera storica *Vagabond*, premiata nel 2000 con il Kodansha Manga Award e nel 2002 con l'Osamu Tezuka Cultural Prize.

Cover Design: Mitsuru Kobayashi (GENIALÒIDE, INC.)
© Takehiko Inoue and I.T. Planning, Inc.

SLAM DUNK

Takehiko Inoue

#18

panini.it
PLANET manga
PANINI COMICS

#18 SHOHOKU VS SANNOH KOGYO [3]

Takehiko Inoue

SLAM DUNK

PERSONAGGI

CHARACTERS

3° anno | #4 | C

Takenori Akagi

Il capitano che ha il sogno di vincere il campionato nazionale. È tra i best 5 della prefettura. 197 cm x 90 kg.

1° anno | #11 | SF

Kaede Rukawa

L'asso della squadra, pur se del 1° anno. Uno dei best 5 della prefettura. 187 cm x 75 kg.

2° anno | #7 | PG

Ryota Miyagi

Un giocatore molto abile, dotato di gran velocità. È innamorato di Ayako. 168 cm x 59 kg.

1° anno | #10 | PF

Hanamichi Sakuragi

Un principiante che ha iniziato a giocare a basket alle superiori, per amore di Haruko Akagi. Si autodefinisce "genio". 189,2 cm x 83 kg.

3° anno | #5

Kiminobu Kogure

La voce della coscienza dello Shohoku. Vicecapitano col ruolo di supervisore.

3° anno | #14 | SG

Hisashi Mitsui

Ai tempi delle medie Takeishi era stato nominato MVP. Dopo un periodo di sbandamento, è tornato in squadra. 184 cm x 70 kg.

2° anno | Manager

Ayako

Sostiene la squadra dietro le quinte. Premurosa come una sorella maggiore.

Coach

Mitsuyoshi Anzai

Ex famoso allenatore del mondo universitario. Adesso è un bonaccione.

Kanagawa

SCUOLA SUPERIORE
SHOHOKU
Club di Basket

SHOHOKU

* C= Center - SF= Small Forward - PG= Point Guard - PF= Power Forward - SG= Shooting Guard

SANNOH

SCUOLA SUPERIORE SANNOH KOGYO
Club di Basket
Akita

2° anno #9
Eiji Sawakita
L'asso entrato tra i titolari fin dal 1° anno.

3° anno #7 C
Masashi Kawata
Il centro più forte del basket liceale giapponese, capace di giocare anche nel ruolo di ala piccola e ala grande.

3° anno #4 PG
Kazunari Fukatsu
Capitano titolare d all'anno precedente. Altezza: 180 cm.

3° anno #5
Masahiro Nobe
Brilla per la sua potenza e la capacità di prendere posizione.

3° anno #6
Minoru Matsumoto
Possiede una velocità e una tecnica al livello di un asso.

1° anno #15
Mikio Kawata
Di carattere debole, fratello minore di Masashi. 210 cm x 130 kg.

3° anno #8
Satoshi Ichinokura
La sua specialità è la "difesa a ventosa". L'uomo della resistenza.

Coach
Goro Domoto
È un tipo cauto, che non sottovaluta mai studio e strategia.

1° anno
Haruko Akagi
È la sorella minore del capitano Akagi e fa il tifo per il club di basket dello Shohoku. Prova un amore non corrisposto per Rukawa.

La grande sfida contro il Sannoh Kogyo, il "re" del basket liceale giapponese, vincitore di tre inter-high di fila, ha avuto inizio. Superata la pressione dovuta alla fama degli avversari, nella parte iniziale del match, lo Shohoku stupisce tutti e guadagna punti su punti. Il coach Domoto decide allora di far entrare in partita l'imponente Mikio Kawata, matricola di 210 cm. L'ingresso in campo di Kawata Junior permette al Sannoh di andare al contrattacco, ma il professor Anzai, scegliendo una tattica offensiva incentrata su Hanamichi, scardina la strategia degli avversari e lo Shohoku ha la meglio, chiudendo clamorosamente il primo tempo in vantaggio. La seconda metà di gioco vede i campioni tirare fuori la loro vera forza e, in un attimo, il risultato viene ribaltato. Il Sannoh sembra ormai lanciato verso una vittoria sicura, forte di un incolmabile distacco di ben 20 punti. Akagi, colonna portante dello Shohoku, inizia a cedere di fronte alla rimonta e perde lucidità, un tracollo che trascina con sé tutti i suoi compagni. Quando ormai i ragazzi di Kanagawa sembrano essersi rassegnati a un'inevitabile sconfitta, il coach Anzai prende l'ultimo time-out a disposizione e mette Hanamichi in panchina, tra le proteste di Sakuragi, che accusa il professore di aver perso ogni speranza. Il saggio allenatore, però, non ha affatto rinunciato a lottare, e intende sfruttare l'occasione per spiegare alla scapestrata matricola dai capelli rossi su cosa puntare per non arrendersi e tenere ancora aperta la partita.

La storia finora
STORY

SLAM DUNK

18

CONTENTS

#242 **Arriva l'asso nella manica**----------5

#243 **O.R.**----------25

#244 **HEART OF TEAM**----------45

#245 **Fuori dalle tenebre**----------65

#246 **La decisione del capitano**----------85

#247 **Non te la cederò mai** ----------105

#248 **Due anni** ----------125

#249 **Fiducia** ----------145

#250 **Ritmo** ----------165

#251 **Devi montarti la testa** ----------185

#252 **Un talento eccezionale** ----------205

Questa è un'opera di finzione. Non c'è alcun collegamento con persone o gruppi realmente esistenti né con fatti realmente accaduti.

Arriva l'asso nella manica

AZL!

ANF!

ANF!

AZL!

AZL!

AZL!

ANF!

ANF!

BUZZ

全国高等学校バスケットボー

CAMBIO!

• CAMPIONATO NAZIONALE INTERSCOLASTICO DI PALLACANESTRO DELLE SCUOLE SUPERIORI

IN QUEL MOMENTO, LA MENTE DEI MEMBRI DELLO SHOHOKU CHE ERANO IN CAMPO...

WAAH

WAAH

WAAH

...PROBABILMENTE ERA GIÀ DIVORATA DAL TARLO DEL PENSIERO DELLA "SCONFITTA".

Shohoku
(Kanagawa)

(Akita)

SEIKO

2 ND

10

LE ULTIME SPERANZE ERANO RIPOSTE NELLE MANI DEL RAGAZZO CHE ARRIVAVA DALLA PANCHINA.

TA-DAAAN

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

SHOHOKU

10

#242
Arriva l'asso nella manica

...

HANAMICHI!!!

SAKURAGI! FA' QUAL-COSAAA!!

...

CAMBIA IL CORSO DELLA PARTITA, TI PRE-GO!!

WAAH

7

7

7

...

WAAH

WAAH

HANAMICHI!!!

SAKURAGI! FA' QUAL-COSAAA!!

...

CAMBIA IL CORSO DELLA PARTITA, TI PRE-GO!!

TA-DAAAN

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

CAPTAIN TSUBASA

#242

Arriva l'asso nella manica

MA SAKURAGI NON FA TIRI DA LONTANO, NO?

Shohoku (Kanagawa)
Sannoh Kogyo (Akita)
SEIKO
2ND

CONSIDERANDO IL TEMPO RIMASTO E IL DIVARIO DI PUNTI, CREDEVO CHE AVREBBERO COMINCIATO A TIRARE ALLA CIECA UNA SERIE DI TRIPLE...

...E, IN QUEL CASO, NOI AVREMMO AVUTO GIOCO FACILE...

FA ENTRARE SAKURAGI...?

PAT

...SAKURAGI!

METTICELA TUTTA...

È PROPRIO QUESTO IL PROBLEMA DELLO SHOHOKU!

NON SI PUÒ SCHIERARE UN PIVELLO IN UN MOMENTO COME QUESTO!

TSK!

QUATTROCCHI!

AH!

DA' IL MASSIMO!

...

SHA

す...

SHOHOKU

5

?

PAM

LA FORZA DEL PENSIERO ...?

KOGURE, CI HAI MESSO DENTRO TUTTA LA TUA FORZA DEL PENSIERO?

"SE RIUSCISSI A FARLO, SARESTI IL NOSTRO ASSO NELLA MANICA PER LA RIMONTA!"

IL RIM-BALZO OFFEN-SIVO!

IL RIMBAL-ZO...

WAAAAAAAAH

FOR-ZAAA!

FOR-ZAAA!

SANNOH, VAIII!!

WOOOOH

FORZA, FORZA, SANNOH !!

VOI POTETE FARLO!

UAAAAAAAAH

DAI!

FORZA, DOVETE SEGNARE 100 PUNTI IN TUTTE LE PARTITE FINO ALLA FINALE!!

CORAG-GIO!

SEGNA-TE 100 PUNTI!

LASCIATE GIOCARE DI PIÙ SA-WAKITA! VOGLIAMO VEDERLO ANCORA!!

DAI!

...

FORZA, FORZA!

SU, AN-DIAMO!

SHOHOKU 4

SE AKAGI CONTINUA IN QUEL MODO, È IM-POSSI-BILE...

CHE RABBIA!

LO SHOHOKU VIENE TRAT-TATO COME UNA NUL-LITÀ!

MALEDI-ZIONE!

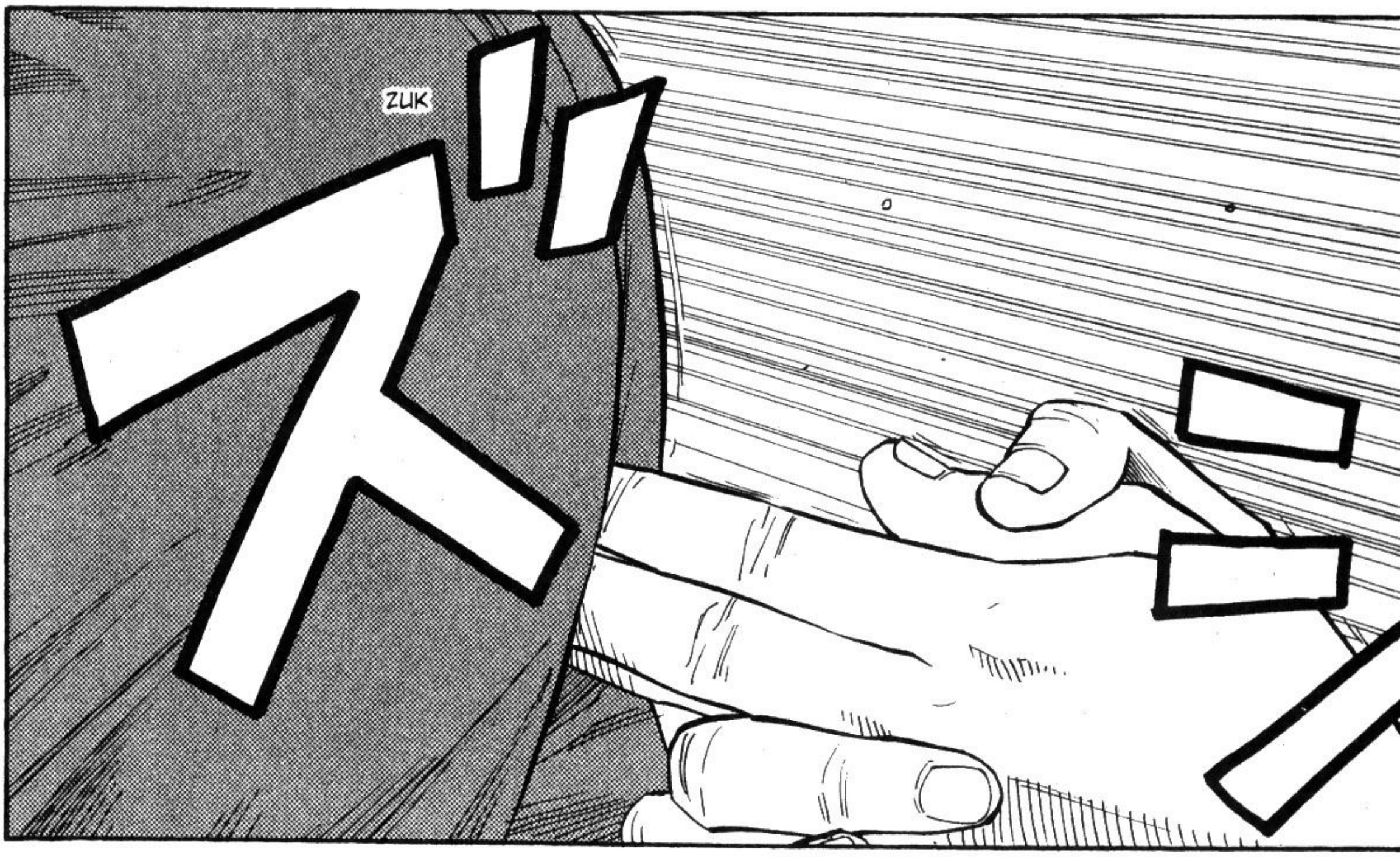
COSÌ RIPRENDE-REBBERO IN MANO IL GIOCO.

IN FONDO, NEL PRIMO TEM-PO STAVANO VINCENDO!

INNANZITUTTO, CI VUOLE UN CANESTRO! SE SEGNASSERO, PURE QUEST'A-TMOSFERA OP-PRIMENTE CAM-BIEREBBE!

SANNOOOOH!

4
10


ZUK

...

HONOKU
4

...?

?

A QUANTO PARE, ISTINTIVAMENTE, LO SA ANCHE SAKURAGI.

SMILE

...

RATTLE RATTLE

MALEDETTO, COSA DIAMINE COMBINI IN UN MOMENTO SIMILE...?!

ガヤガヤ

BLA BLA

!!

CHE SUCCEDE?!

...

SDONK

4

BLA BLA

ガヤ

...

山王工高 9

山王工高 6

三工高

CHE SIGNIFICA...?

BLA

ガヤ

GLI HA FATTO... UN "CLISTERE"...!

GLOM

BLA

L'HO VISTO!

ガヤ

...SARÒ IO A FARE QUALCOSA, A QUALUNQUE COSTO!!

PER QUESTA PARTITA...

...PERCHÉ SAPEVA CHE C'ERA UN'UNICA COSA CHE DOVEVA FARE.

E POI ANCHE PERCHÉ...

STRANAMENTE, NON AVEVA ALCUNA ESITAZIONE...

...ERA LA PRIMA VOLTA...

...CHE SENTIVA DI ESSERE NECESSARIO PER QUALCUNO...

"SARESTI IL NOSTRO ASSO NELLA MANICA PER LA RIMONTA!"

CHE FAI ?!

GRIP

GRIP

"ANCH'IO!"

"CHE DIAVOLO VI PRENDE A TUTTI?!"

"CONTIAMO SU DI TE, SAKURAGI!!"

...E CHE GLI ALTRI RIPONEVA-NO TANTE SPERANZE IN LUI.

WAAH

WAAH

...

WAAH

WAAH

UAH!

JUMP

!!

SHOHOKU
14

PRES

!!

STUMP

ガ

!!

6

STUMP

!!

SHOHOKU
14

PRES

FIH FIH FIH

COSA COMBI-NA?!

C- CHE C'È, RAGAZ-ZO?!

CHE STAI FACENDO? SCENDI DA LÌ!!

...

BLA

BLA

BLA

BUUH
BUUH
WHIRL WHIRL
BUUH
BUUH
...
SHUHOKU 10
RITI-RATIII!
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
BONZO ROSSO!!
ANF!
ANF!
ANF!
CHE DIA-MINE TI SALTA IN MENTE?!
BUUH
BUUH
BUUH
FLIP
BUUH
NON PREN-DERCI IN GIRO, BONZO ROSSO!
COSA STAI COMBI-NANDO ?!
SCEN-DIII!!
BUUH
BUUH
BUUH
A-EHM!
BUUH
BUUH
BUUH

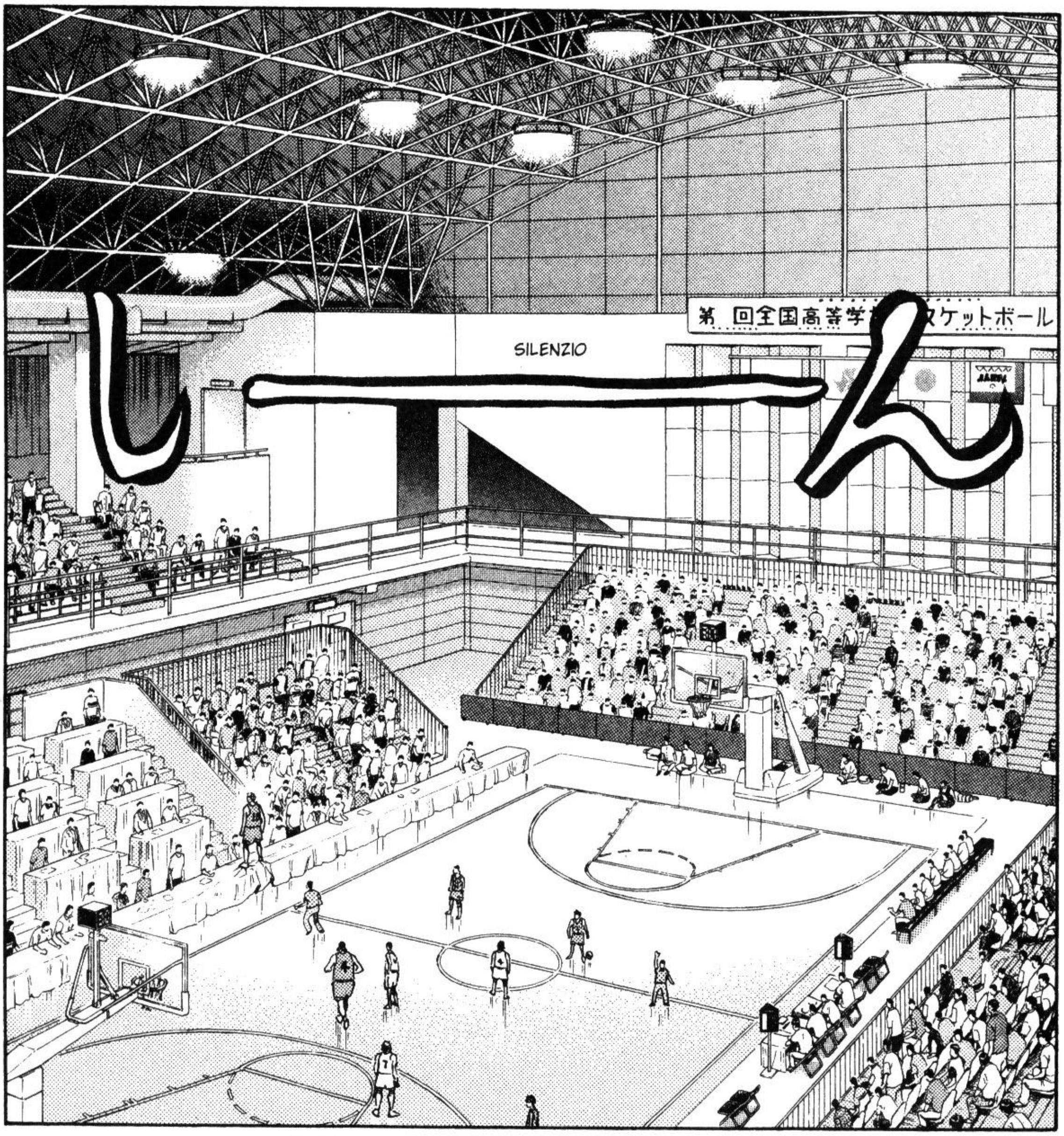
SARÒ IO A BATTERE LO YAMAOH!!

BY SAKURAGI IL GENIO!

SLAM DUNK

O.R.*

* ABBREVIAZIONE PER "OFFENSIVE REBOUND", IL RIMBALZO OFFENSIVO. N.D.E.



SHOHOKU
10

SCENDI DA LÌ!!

CHE RAZZA DI SPAC-CONE!

SHOHO
14

WUOOOOOH

COS'HAI DETTOOO ?!

PIAN-TALA CON QUESTO STUPIDO SCHERZO!

CHE TI PASSA PER LA TESTA, BASTARDO ?!

#243 O.R.

WLIOOOOOOH

COS'HAI DETTOOO ?!

PIAN-TALA CON QUESTO STUPIDO SCHERZO!

CHE TI PASSA PER LA TESTA, BASTARDO ?!

#243 O.R.

SCENDI DA LÌ!!

CHE RAZZA DI SPAC-CONE!

SHOHOKU 10

SHOHO 14

SZUK

!!

E POI, È PROPRIO STUPIDO DI SUO!

CHIEDO SCUSA. QUESTO RAGAZZO HA INIZIATO A GIOCARE A BASKET APPENA 4 MESI FA...

LA PROSSIMA VOLTA VERRÀ ESPULSO!

LA VERGOGNA DI KANAGAWA...!!

PEZZO D'IMBECILLE!!

GROAAAR

THUMPF

GUEH!

SHOHOKU 11

4 14 10

EH EH EH... E VOI, L'AVETE CAPITO?

UH?!

ADESSO NON ABBIAMO ALTRA SCELTA CHE VINCERE!

...!!

NON PENSERAI MICA CHE NON C'È PIÙ POSSIBILITÀ DI VITTORIA?!

COS'È QUELLA FACCIA, GORI?

COS'HAI DETTO?!

Shohoku
(Kanagawa)

10:40

SEIKO

2ND

Sannoh Kogyo
(Akita)

IL VOSTRO SENSO PRATICO DA ESPERTI DEL BASKET...

...NON VALE PER ME!

FACILE A DIRSI, MA CON UNO SVANTAGGIO DEL GENE-RE...

EH?

CHE IDIOTA!

PERCHÉ IO SONO UN PRIN-CIPIANTE!

FHUN

フン

山王工高
7
山王工高
4
AH
AH
AH
AH
AH
はははは
SEGUITE IL SOTTOSCRITTO CON TUTTE LE VOSTRE FORZE!!
GRUNT
FORZA, ANDIAMO, RAGAZ-ZI!!
BUUH
BUUH
BUUH
BUUH
BUUH
BUUH
BUT-TATELO FUORI!!!!
ARBITRO, SEI STATO TROPPO BUONO!
NON VI SENTO!
EEEH?
INTA!
ESPEL-LETE-LOOO!!
7
10
14

BUUH

BUUH
BUUH

NON LASCIATEVI SOPRAFFARE DA QUEGLI ODIOSI SPETTATORI!

EHI, VOI! NON FATE IL TIFO PER SPINGERCI VERSO LA VITTORIA?!

SHOHOKU
HIGH SCHOOL BASKETBALL TEAM

AH... SÌ!

BUUH

VERSO LA VITTORIA, EH?

UAH AH...

WAAH

WAAH

STA RIDEN-DO...!

QUEL-LA...

WAAH

UHM...

PRESS

...NON ERA UNA RISATA DI SCHERNO, VERO?

...PROPRIO A CAUSA DELLA LORO SMISURATA AMBIZIONE!

IN REALTÀ, LORO DESIDERANO DEGLI AVVERSARI CHE LI AFFRONTINO CON CORAGGIO...

わはは
AH AH AH AH

IL NOSTRO EROE NON È ANCORA MORTO!!

BWAH AH AH AH! GRANDE, HANAMI-CHI!

WAAH

CONTIAMO SU DI TE, SAKURA-GI!!

LA SFIDA È ANCORA APERTA!

SHOHOKU

SHOHOKU

SHOHOKU

WAAH

SHOHOKU

VAIIII!!

NON SI È ANCORA ARRE-SO!

GIÀ...

WAAAAAAAAAH

BUUH

BUUH

BUUH

BUUH

山王工高

4

7

6

GULP

IL TUO COMPITO È PRENDERE I RIMBALZI, VERO?

!!

TUMP

SHOHOKU

10

NON TE LO LASCE-RÒ FARE, BONZO ROSSO!

FINO A QUEL MOMENTO, CON QUEL RAGAZZO COME AVVER-SARIO, NON ERA RIUSCITO A PRENDERE QUASI NESSUN RIMBALZO.

STUMP

SAKURAGI LO SAPEVA.

...

...ERA STATO SCELTO COME UNO DEI TITOLARI DEL SANNOH PROPRIO PER LA SUA ABILITÀ COME RIMBAL-ZISTA.

MASA-HIRO NOBE...

SE NON RIUSCIRÒ A PRENDERE I RIMBALZI OFFENSIVI, ALLORA NON AVREMO PIÙ SPERANZE DI VITTORIA!

NON MI RESTA CHE PROVARCI!

LUI È VERAMENTE BRAVO NEL TAGLIA-FUORI!

È QUESTO IL PRO-BLEMA!

MA COME POSSO FARE A SVINCO-LARMI DALLA DIFESA DEL PALO...?

BAM

UH!

OOOH!

OH, NO!

QUEL-L'IDIOTA HA TIRATO PRIMA CHE POTESSI METTERE IN ORDINE I PEN-SIERI!

DAN

!!

山王工高

5

10

MER-DA!!

BENE!

...

SAKU-RAGIII !!

TAP

TAP

TAP

...!!

PULL

?!

FLAP

NNGH!

?

GRASP

PRESAAA!!

SHOHOKU

10

AAAH!

SLAM DUNK

SEGUIT@WICKED MANGA

SWUP

AAAAAH!

山王工高

5

7

(Akita)

710

FLAP

AH!

HEART OF TEAM

SEIKO

2ND

Sannoh Kogyo
(Akita)

36

WAAAH

SHOHOKU

SHOHOKU
HIGH SCHOOL
BASKETBALL TEAM

...LO SHOHOKU ERA RIUSCITO A SEGNARE IL SUO PRIMO CANESTRO DEL SECONDO TEMPO.

FINAL-MEN-TE...

EVVI-VAAAAA !!

10

SHOHOKU
HIGH SCHOOL
BASKETBALL TEAM

#244
HEART OF TEAM

Sannoh Kogyo
(Akita)

EVVI-
VAAAAA
!!

SHOHOKU
HIGH SCHOOL
BASKETBALL TEAM

#244
HEART OF TEAM

SEIKO

2ND

WAAAH

SHOHOKU

HIGH SCHOOL

BASKETBALL TEAM

SHOHOKU

SHOHOKU

FINAL-
MEN-
TE...

...LO SHOHOKU ERA RIUSCITO A SEGNARE IL SUO PRIMO CANESTRO DEL SECONDO TEMPO.

WAAH

WAAH

WAAH

ANF!

ANF!

FAT MAN

QUEL BASTARDO...

WAAH

UGH...

...QUESTO AVREBBE VOLUTO DIRE IL PALO.

MA DOVE DIAMINE GUARDI, BABBEO?!

QUEL BONZO ROSSO MI HA TIRATO PER LA MAGLIA!

山王工高

COSA?

PAM

EVVAI!!

BRR

BRR

BRR

山王工高

5

7

10

GRR... NON POSSO PERDONARLO!!

...

È IM-
PORTANTE
DIFENDERE
QUESTA
PALLA!

METTE-
TECELA
TUTTA!!

FORZA,
FANNE
UN AL-
TRO!

おお

OOOH!

UOOH!
GRANDE,
SAKURAGI!
OTTIMO
LAVORO!!

Ta-

SAKU-
RAGI!!

ANF

ANF

ANF

ANF

ANF

ANF

ANF

IL
PUNTEGGIO
DEL SECON-
DO TEMPO
È DI 26 A
2...

PERÒ,
IN REALTÀ,
IL DIVARIO
DI FORZE
NON È COSÌ
GRANDE!

FUUH

INSPIR

SHOHOKU

7"

GRIP

...

NO.1!!

* PLAYMAKER N.1

BAM

SKREK

RIPRENDEREMO DI NUOVO IN MANO IL GIOCO A QUALUNQUE COSTO!

GNICK

...CI SAREBBE ANCORA LA CHANCE DI RAGGIUNGERLI!

Shohoku (Kanagawa)

Sannoh Kogyo (Akita)

SEIKO

2ND

SE POI RIUSCISSIMO A DIMINUIRE IL DISTACCO A UNA DECINA DI PUNTI...

EH ?!

DASH

SHOHOKU

AKAGI, VA' IN SUPPOR-TO!

AH!

MITSUI!

CHE GUAIO! CON LE GAMBE NON RIESCE A STARGLI DIETRO!

ANF!

...!!

ANF!

ANF!

WAAAH

!!

山王工高

JUMP

!!

CHE IDIOTA! PERCHÉ NON È SOTTO CANESTRO?!

TSK!

AH!

SHOHOKU 7

山王工高 9

GRASP

OPLÀ!

AH!

RI-
PREN-
DETE-
VI!!

WAAAH

!!

RYOTA!!

L'ANDAMENTO DEL GIOCO NON CAMBIERÀ A NOSTRO FAVORE, SE NON SIAMO NOI A FAR SÌ CHE SUCCEDA!

ANF!

ANF!

...

ANF!

SARÒ IO!

SARÒ IO A FARLO.

...PERÒ...

MIYAGI È MOLTO CRESCIUTO COME PLAYMAKER...

ANF!

ANF!

ANF!

L'ASSO KAEDE RUKAWA HA DI FRONTE UN GIOCATORE CHE ESEGUE UNA DIFESA A UOMO DI UN LIVELLO MAI VISTO PRIMA...

SHOHOKU 14

...MENTRE HISASHI MITSUI È GIÀ AL LIMITE DELLE FORZE, COME CONSEGUENZA DELLE ENERGIE SPESE NEL PRIMO TEMPO PER LIBERARSI DALLA MARCATURA DI ICHINOKURA, FAMOSO PER LA SUA DIFESA.

È TALMENTE PRESO DA KAWATA CHE NON VEDE NIENT'ALTRO!

イーラ GRR GRR イーラ GRR

AKAGI, ORMAI, NON HA PIÙ IL POLSO DELLA SQUADRA.

ANF! ANF! ANF! ANF!

UNA TRI-PLAAA!!

Sannoh Kogyo

BISH

DATO CHE GLI ALTRI TIRATORI DELLO SHOHOKU SONO FUORI USO, È LO STESSO MIYAGI A TENTARE DI FARE CANESTRO.

E, A QUEL PUNTO, COMINCIA LA BATTAGLIA DI SAKURAGI.

キラ

GRIT

ENTRA, TI PREGO!!

DAI, MIYAGI, METTILA DENTRO !!

おーー

UOOOOH

UGH!

FRUP

TUMP

!!

NON CASCO DUE VOLTE NEL-LO STESSO TRUCCHET-TO!!

GRIIP

AH!!

SWIRL

ERA UNA FIN-TA!

SHOHOKU 10

SBAM

!!

TSK!

AAAAH! CHE PEC-CATO!!

POMF

SHINOKU

10

FLOP

CHE
?!

!!

Shohoku
(Kanagawa)

SEIKO

2 ND

CE L'HA FAT-TAAA!!

WAAAAAAH

SAKU-RAGIII!!

HANA-MICHI ...!

...!!!

OHO

BUUH

BUUH

BUUH

BUUH

BUUH

BUUH

BUUH

BUUH

AH AH AH! AVETE VISTO ?!

SÌ, SCU-SA.

CAL-MATI! TIN!

山王工高

5

4

COSA?

EH EH EH!

TI HO IMITATO, GORI-CICCIO!

...

FLIP

HO HO! BE', PER IL MOMENTO, CI HA PERMESSO DI SEGNARE QUESTI DUE CANESTRI.

WAAH

INCREDIBILE! QUEL RAGAZZO STA SEGUENDO ESATTAMENTE LE SUE DIRETTIVE...

WAAH

CORAGGIO! NON CI HAI ANCORA MOSTRATO TUTTO IL TUO VERO TALENTO, SAKURAGI.

EH?

E POI...

...L'OBIETTIVO DELL'INSERIMENTO DI SAKURAGI NON È SOLO QUELLO DI PRENDERE I RIMBALZI.

WAAH

WAAH

WAAH

PAM

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

SÌ!!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

WAAAAAAAH

BENE! ADESSO ACCORCIAMO IL DISTACCO A MENO DI 20 PUNTI!!

VAI, VAI, SHOHOKU!

FORZA, FORZA, SHOHOKU!

VAI, VAI, SHOHOKU!

AKA-
GI...

...

WAAH

FORZA,
FORZA,
SHOHO-
KU!

WAAH

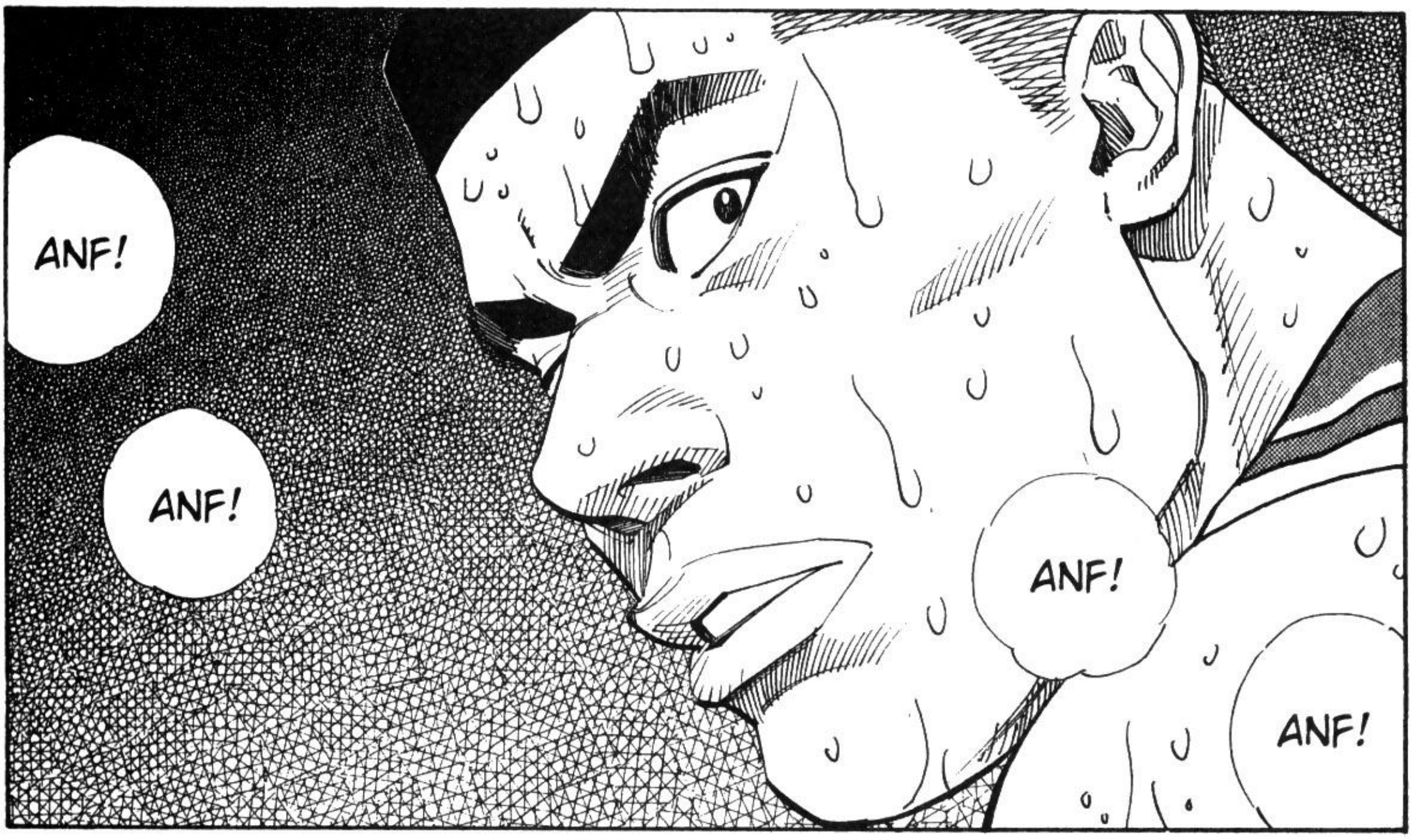
SEI
TU...

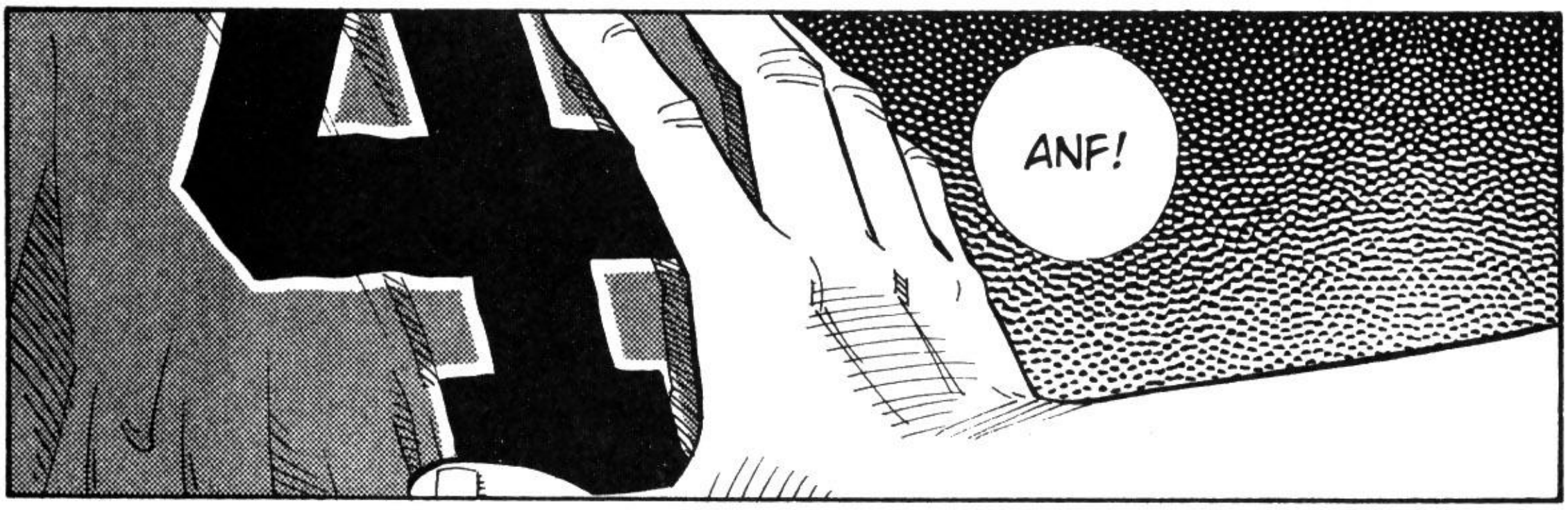
È AKAGI...

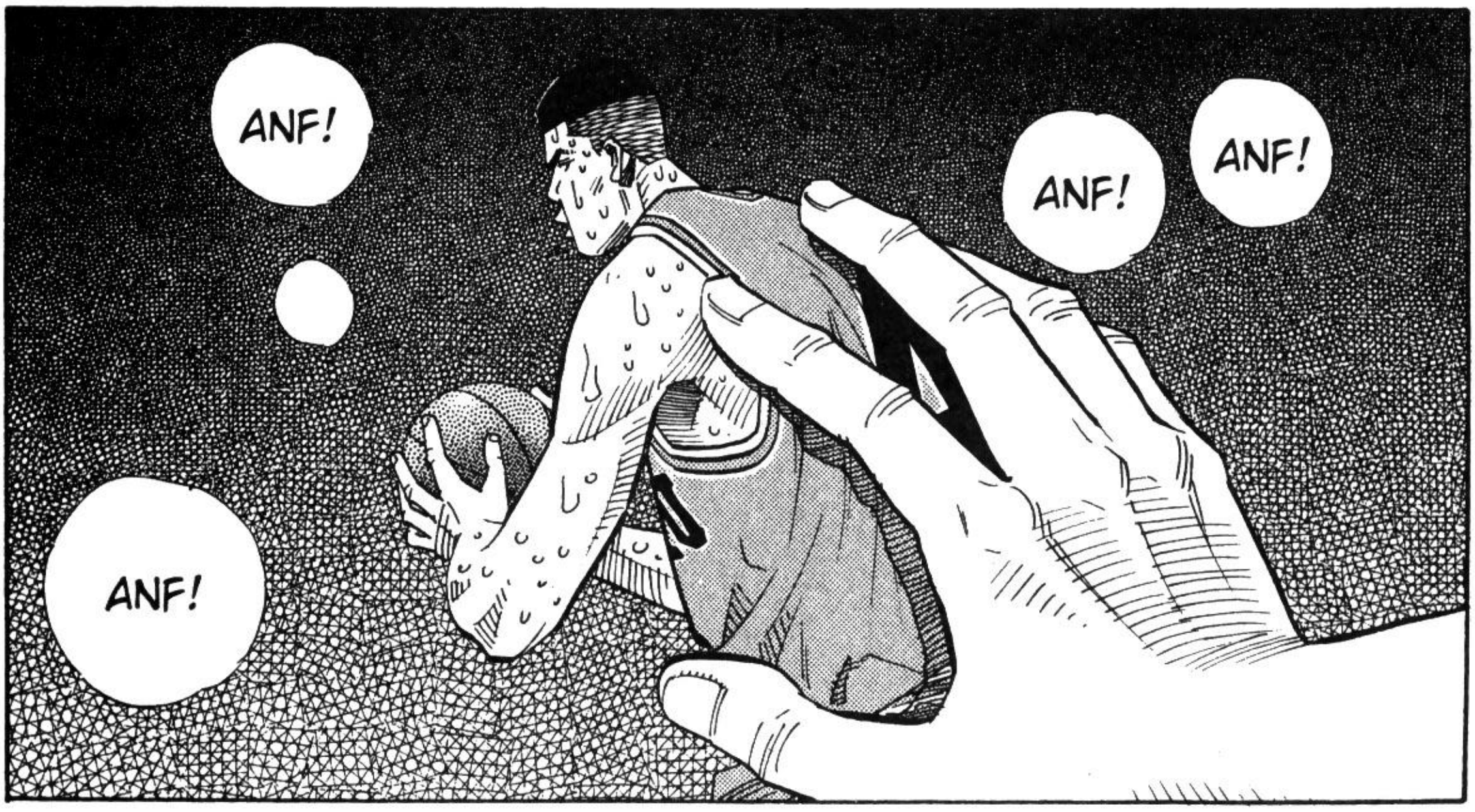
AKAGI,
SEI TU
L'ANIMA
DELLO
SHOHOKU
!!

SLAM DUNK

Fuori dalle tenebre







ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
SHOHOKU
4
#245
Fuori dalle tenebre

ohoku
nagawa)

Sannoh Kogyo
(Akita)

SEIKO

2ND

WAAH

WAAH

DIFESA!

WAAH

WAAH

DIFE-
SAAA!

ANCORA NON HA CAPITO!

QUELLO STUPIDO...!

WAAH

PRESTO, O VERRAI CIRCON-DATO!!

WAAH

SE NON CE LA FAI, PASSA-LA!

CAPO, STAI TENENDO FERMA LA PALLA TROPPO A LUNGO!

MERDA!

MMH...

9

4

WAAH

WAAH

WAAH

BAM

WAAH

WAAH

WAAH

AH, È LA MIA TECNICA, IL TIRO CON AVVITA-MENTO!

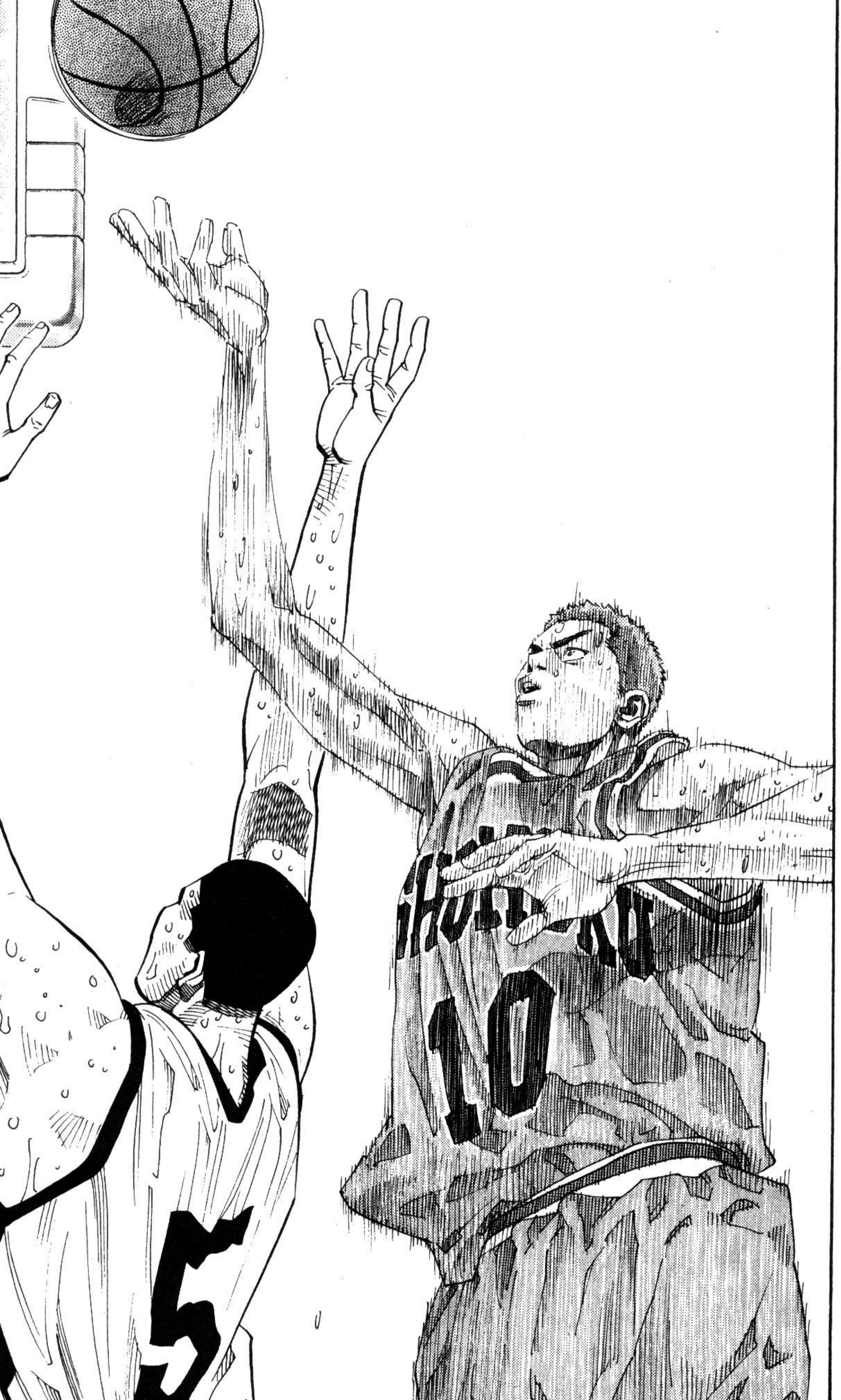
COS'È QUEL TIRO?!

QUELLO NON EN-TRA QUASI MAI!!

ゴ…

STONK

LO SAPEVO!



!

BISH

?!

SMOKE

STUMP
ズ
ゴ

!!

5

SHOHOKU

10

JUMP

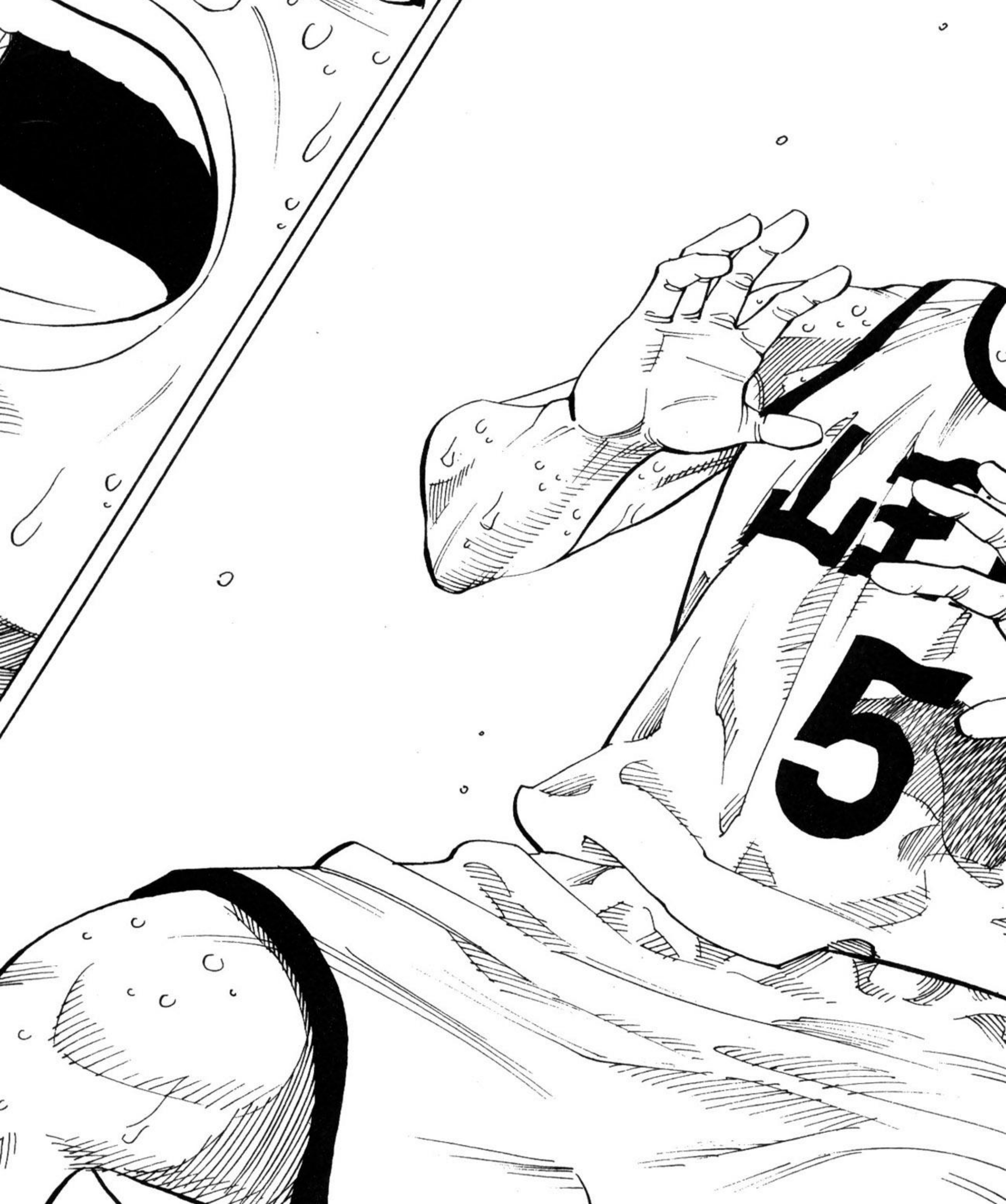
ナイ

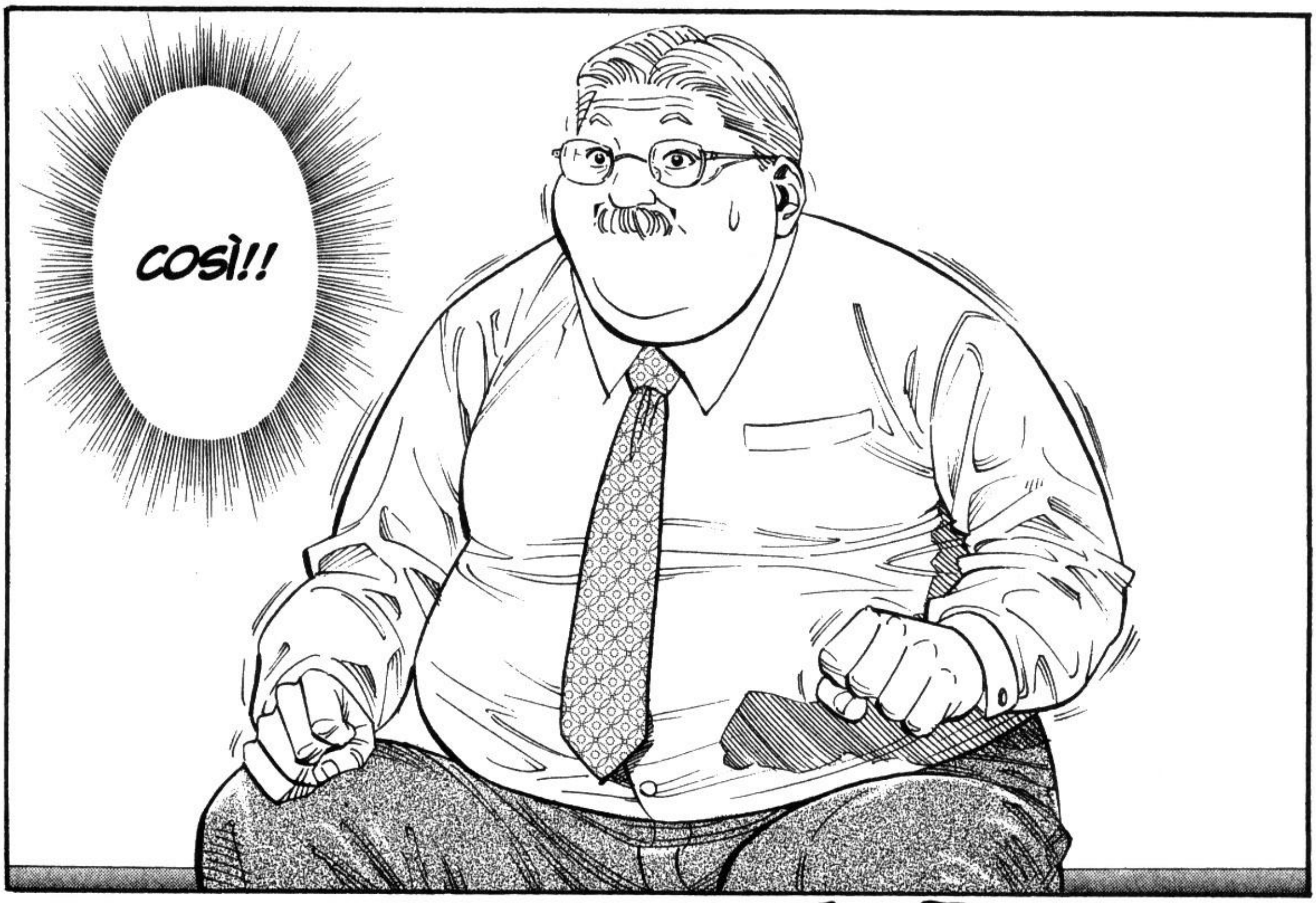
JUMP

SHOHKU

10

!!


51


COSÌ!!

PRESA!

SDUM

SHO

山王工高

5

COM'È POSSI-BILE?!

CHE ELEVA-ZIONE!!

MA ANCOR PIÙ DI QUEL-LO...

È VE-LOCIS-SIMO!

WAAAAAAAH

SHORAI
10

5

4000H!

...CI SAI FARE!

BONZO ROSSO ...

山王工高
7

DAN

第回全国

GAAAH!

BISH

TIÈ!!

PASSA LA PALLA, HANAMI-CHI!!

GRAB

SHOHOKU

!!

SEI LIBE-RO!!

SAKU-
RAGI...!

GORI
!!

...!!

PERCHÉ TE
NE STAI LÌ
IMPALATO?!

DASH

CAM-
PIONI
DEL
GIAP-
PONE
...

SLAM DUNK

UOOO

#246
La decisione del capitano

#246

La decisione del capitano

AH!

!!

STUMP

FIIIH

ヒーロー

SHUHO

4

ｸﾞｯ

SWUP

SBATAM

MGH...

SFONDA-
MENTO!

FALLO
IN AT-
TACCO!

TEMPO!

BLA

BLA

GORI!

CAPO!

BLA

BLA

COSÌ NON VA...

BLA

BLA

LA PARTITA NON È ANCORA FINITA...

DEVO RIMETTERMI IN PIEDI...

BLA

BLA

ALZATI!

BLA

BLA

DEVI ALZARTI!

BLA

BLA

...

EH...?

COS'È?

FLAP

したっ

...

...

ZAK

シャリ

KITAMI

55

Nama

16

SEGUITECI SU @WICKED MANGA

ZAK
シャリ...

UO...

ZAK
シャリ

...ZUMI?

ZAK
シャリ

BLA
...?

ZAK
シャリ

BLA
サ'00
ワ

UN RAFANO DAIKON...!?

BLA
サ'00
ワ

BLA
サ'00
ワ

BLA

MA QUANDO È ARRIVATO LÌ...?

BLA

BLA

...

BLA

DA DOVE HA TIRATO FUORI QUELLA ROBA?

CHE CI FA QUI?

?

IL CAPO SCIMMIONE?!

RUSH

SÌ!

SORVEGLIANZA!

ALLONTANATI!

BLA

COSA STAI COMBINANDO?!

BLA

BLA

BLA

CHE STA SUCCEDENDO?!

MA CHI È QUEL CUOCO?!

SUO PADRE...? O IL FRATELLO MAGGIORE?

BLA

BLA

BLA

STO PELANDO UN DAIKON.

* SORVEGLIANZA

ザワ BLA

...

SU, VIENI CON NOI!

ザワ BLA

MA CHE DIAMINE TI È SALTATO IN MENTE?!

ザワ BLA

UOZU-MI...!!

ザワ BLA

U...

ザワ BLA

** UO ["PESCE", IL PRIMO IDEOGRAMMA DEL COGNOME UOZUMI, N.D.T.]

KAWATA, CHE POSSIEDE UNA TECNICA RAFFINATA, È COME UN'O-RATA DEL GIAPPONE***.

*** PESCE NOTO ANCHE COME PAGRO MAGGIORE O PAGRO DEL GIAPPONE, CONSIDERATO MOLTO PREGIATO. N.D.T.

PENSI CHE A TE SI ADDIREBBE L'AGGETTIVO "RAFFINATO", AKAGI?

SHO

10

SHOKU

4

EH?

TI SBAGLI!

ANCHE LUI È ENOR-ME...

SARÀ IL PADRE DI AKA-GI...?

TU, PIUTTOSTO, SEI COME UNA PLA-TESSA.

NASCONDITI SOTTO FANGO E SABBIA!

CHE SIGNIFI-CA?

山王工高

7

山王工高

山王工高

BUUH
BUUH
FLIP
BUUH
...
BUUH
VA' VIA!!
PERDONATE L'INTROMISSIONE.
BUUH
BUUH
BUUH
BUUH
BUUH
** SORVEGLIANZA
* UO
GRAZIE.
UOZUMI...
SHOHOKU
BUUH
BUUH
FIIH
WAAAAAAH
ALLORA RICOMINCIAMO!
Shohoku
(Kanagawa)
SEIKO
2ND
Sannoh Kogyo
(Akita)
VUOI UNA SOSTITUZIONE?
STAI BENE?
AH, NO, È TUTTO A POSTO.
4

SHOHOKU
10
SÌ!!
WAAAAAAAAAH
ADESSO FERMIAMO QUESTA PALLA!
QUESTO È UN MOMENTO CRUCIALE!
NON NE CAPISCO IL SENSO...
PERCHÉ UN DAIKON?
...
TAGLIANDOLO A FETTE SOTTILI, SI PUÒ PREPARARE UN LETTO PER IL SASHIMI.
È UN CONTORNO CHE NE ESALTA IL SAPORE.
...E IO SONO IO...
KAWATA È KAWATA...
ANF!
E POI IO...
...E TU SEI TU, AKAGI.
IN PRATICA, KAWATA È KAWATA...

WAAAAAAAAAH

ADESSO FERMIAMO QUESTA PALLA!

AKAGI

QUESTO È UN MOMENTO CRUCIALE!

SHOHOKU 4

E POI IO...

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

...E TU SEI TU, AKAGI.

IN PRATICA, KAWATA È KAWA-TA...

SHOHOKU

SHOHOKU

10

SIII!!

NON NE CAPISCO IL SENSO...

PERCHÉ UN DAIKON?

...

...E IO SONO IO...

KAWATA È KAWATA...

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

TAGLIANDOLO A FETTE SOTTILI, SI PUÒ PREPARARE UN LETTO PER IL SASHIMI.

È UN CONTORNO CHE NE ESALTA IL SAPORE.

...!!

PENSAVO CHE, SE IO NON FOSSI STATO CAPACE DI VINCERE, ALLORA LO SHOHOKU AVREBBE PERSO...

PROBABILMENTE È QUESTO CHE LUI VOLEVA DIRE.

NELLA NOSTRA SQUADRA CI SONO TANTI GIOCATORI CHE POSSONO DIVENTARE PROTAGONISTI.

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

BLA
BLA
WHUP
È IL TIPO DI PRIMA!
È ANCORA QUI?
BLA
BLA
BLA
!!
BLA
BLA
30
...
BLA
BLA
NON SE N'È ANDATO ?!
QUANT'È GROSSO!
"NASCONDITI SOTTO FANGO E SABBIA!"
IO SONO L'UNICO CHE PUÒ IMMOLARSI PER QUESTO!
ANCHE SE NON CI RIESCO IO, CI SONO LORO.
DEVO AIUTARLI A USARE AL MEGLIO IL LORO TALENTO.
ANF!
ANF!
ANF!
4

PROBA-
BILMENTE,
ALLO STATO
ATTUALE,
IO SONO
INFERIORE A
KAWATA.

WOOOOOOOH

PERÒ...

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

...LO SHOHOKU NON PERDERÀ!

4

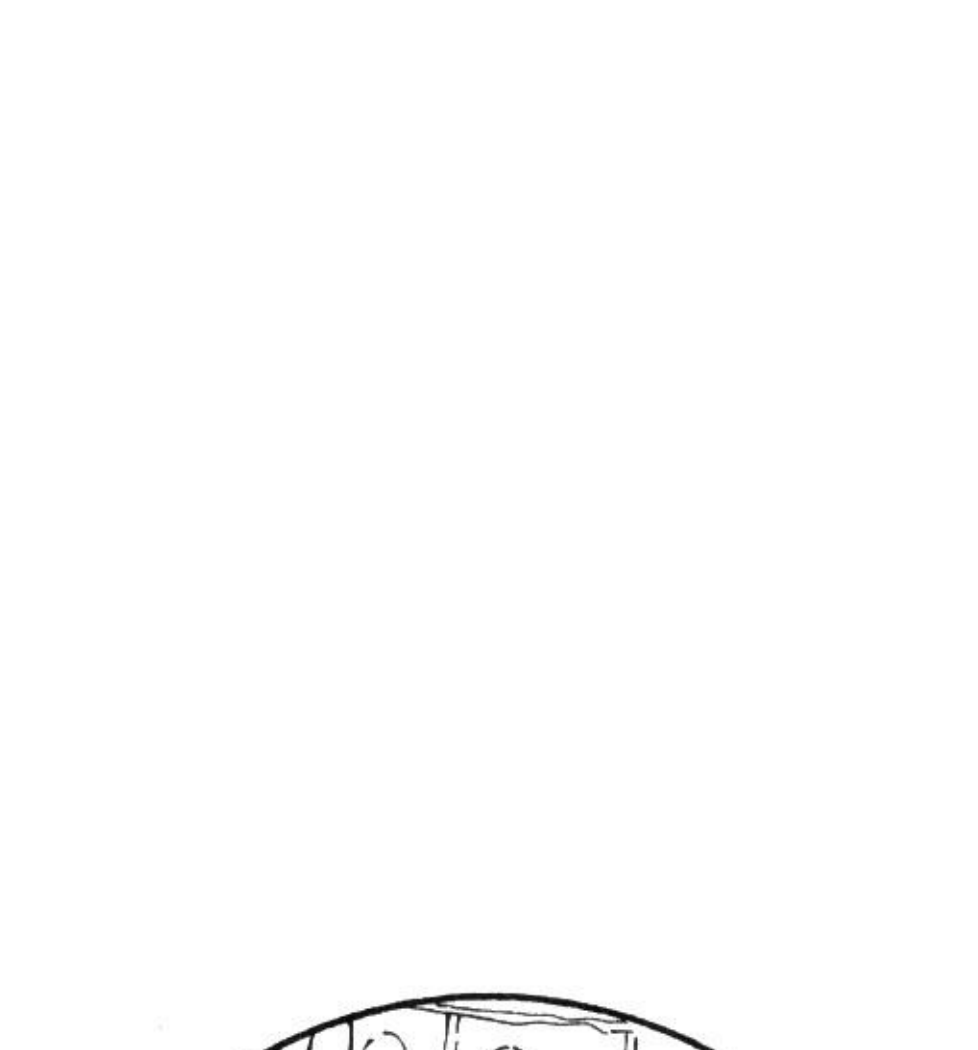
ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!



SLAM DUNK

Non te la cederò mai

ANCHE SUPPONENDO CHE LUI MI SIA SUPERIORE...

山王工高

KAWATA È KAWATA...

...E IO SONO IO.

...LO SHOHOKU NON PERDERÀ!

#247
Non te la cederò mai

AAAAAAH!

NON PERDE-REMO!!

OAAAH!

GULP

SHOHOKU

EH ?!

BLA BLA BLA

HA LANCIA-TO UN URLO!!

AAAAH!

AAAAH!

GULP

SHOHOKU

NON PERDE-REMO!!

#247

Non te la cederò mai

BLA BLA BLA

HA LANCIA-TO UN URLO!!

EH ?!

PAM

FORZA, FATEVI SOTTO!!

WAAH

WAAH

AKA-GI...

FRATEL-LONE...!

WAAH

ANF!

ANF!

SEI RITORNA-TO GORIL-LESCO...

EH EH!

ANF!

...FINAL-MENTE!

OAAAH!

SHOHOKU

10

AAAAH!

CAPO...

EH EH...

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

...

ANF!

ANF!

AKAGI...

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

SWUSH

OH OH...

ANCHE SE TI METTI A URLARE, COMUNQUE NON TI LASCERÒ FARE NIENTE!

!!

AAH!

WAAAAAH

MITSUI È VERAMENTE AL LIMITE!

È RIMASTO FERMO IMPALATO!

DAN

TI STANNO SOTTOVA-LUTANDO, AKAGI!

ARRI-VANO!

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

MITSUI!

6

JUMP

...NON DEVI CEDERE NEPPURE DI UN PASSO!

ALMENO SOTTO IL CANE-STRO...

U
A
H !
SHOHOKU
4
!!

AKAGI!!

!!

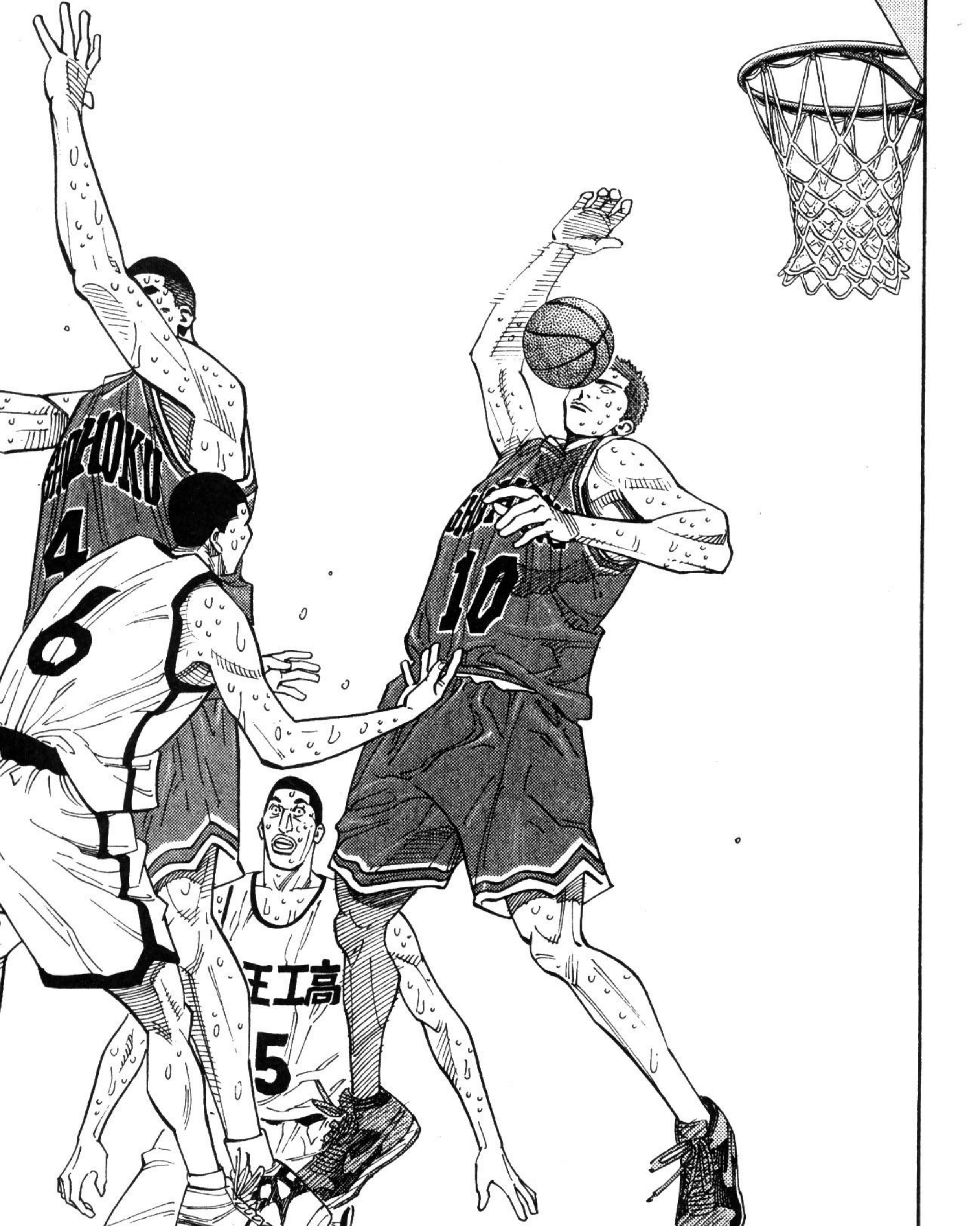
SHINOKU

4

6

DOUBLE CLUTCH!

FLIP


SHOHOKU
4
6
10
王工高
5

STUMP

SBAM

!!

DUM

WAAAH

OOOOH!

KO

FIIH

PALLA AI ROSSI!

ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
SHOHOKU
10
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
EH EH EH!
ANF!
ANF!
ANF!
SHOHOKU

PAM

10

SHOHOKU

4

FACCIAMO UN CANE-STRO!!

BENE, ANDIA-MO!

UUGH...

WAAAAAAH!

SHOHOKU

7

WAAH

WAAH

WAAH

SHOOO-HOKU!

WAAH

WAAH

STUMP

SHOHOKU

LEI

7

?

POSSO ACCETTA-RE CHE IL TITOLO DI CENTRO NUMERO 1 SIA TUO.

PE-RÒ...

FHUN ...

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

FATTI SOTTO!

WAAH

WAAH

WAAH

...NON TI CEDERÒ MAI LA VITTORIA DEL CAMPIONATO NAZIONALE!!

WAAH

ANF!

ANF!

PANT!

ANF!

WAAH

ANF!

PANT!

PERCHÉ NON SI FA SOSTITUIRE? LE RISERVE SONO COSÌ DEBOLI?

QUESTO RAGAZZO È COMPLETAMENTE ESAUSTO ED È PURE DIVENTATO PALLIDO...

IO CHI SONO?

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

E INVECE IO...

SHOHOKU

14

?

COSA BLATERA?

EH?

WAAH

RATTLE

KAWATA È KAWATA...

6

14

...E AKAGI È AKAGI...

WAAH

...?!

COSA DOVREI DIRE?

CHI SONO IO? PROVA A DIRLO!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

PANT!

PANT!

ANF!

L'HA RIMANDA-TA INDIE-TRO!

WAAH

GRAB

WAAH

WAAH

WAAH

CHIUDI IL BECCO!

COME, NON MI SFIDI?

DASH

CHI SONO IO?!

ANF!

PANT!

PANT!

PANT!

PANT!

PANT!

PROVA A DIRE IL MIO NOME...!

SBRIGATI A FARTI SOSTITUIRE, PIUTTOSTO!

ANF!

ANF!

ANF!

CHE STAI FARNE-TICAN-DO...?!

AH!

BLOCCO!

VAI!!

BAM

!!

14

AH!

MITSUI ...!

BENE COSÌ!

GRAB

SHOHOKU 7

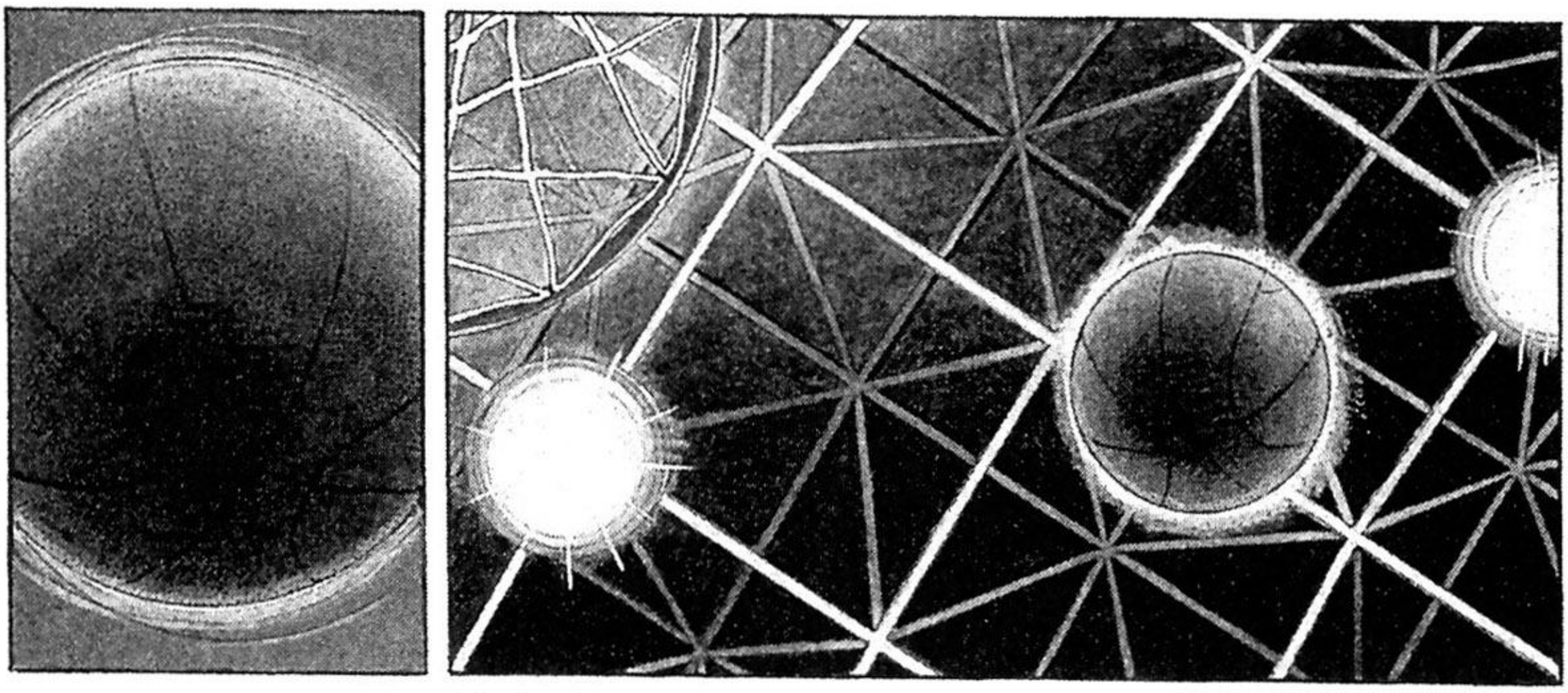
GIÀ, IO SONO MITSUI...

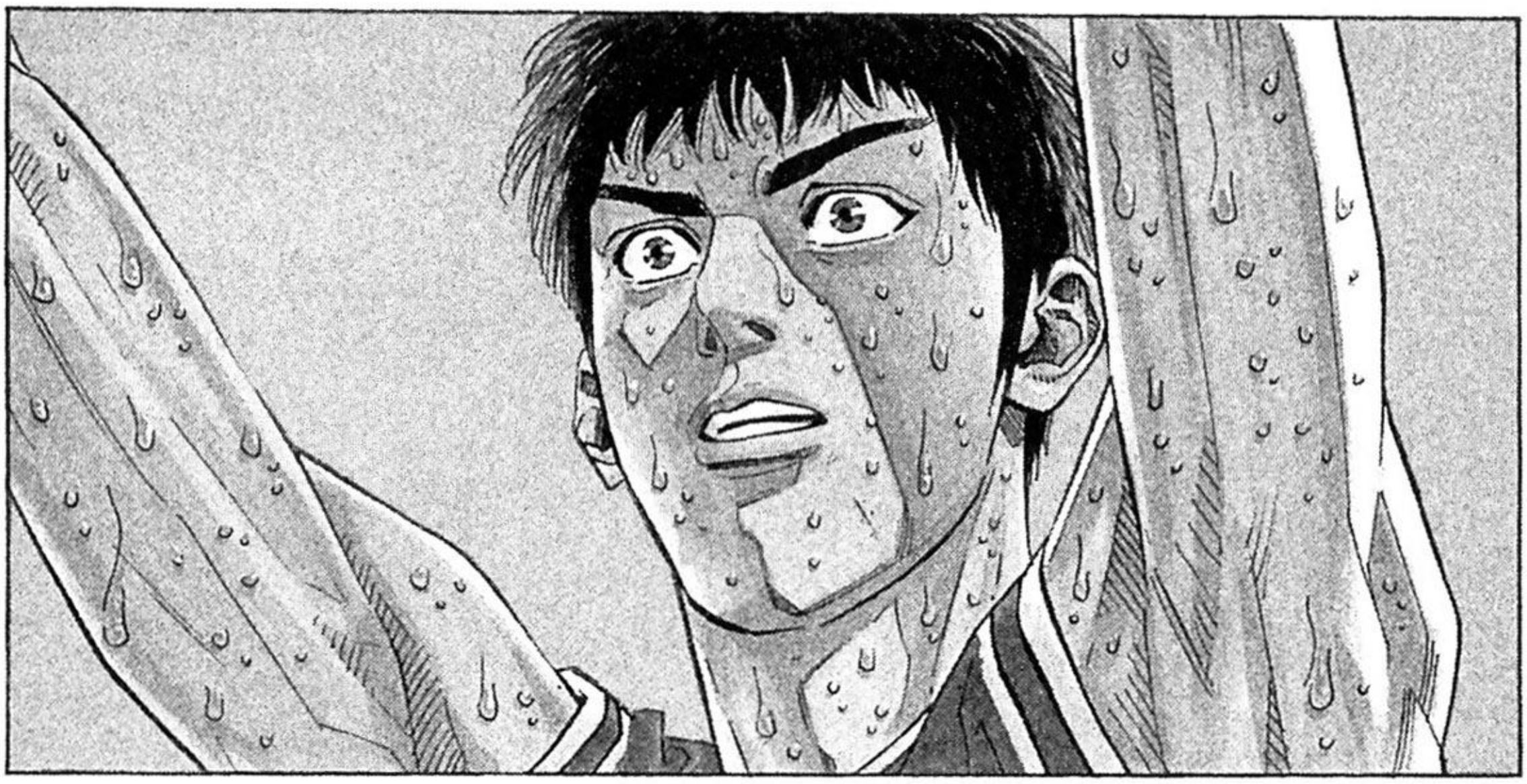
...L'UOMO CHE NON SI ARRENDE MAI!

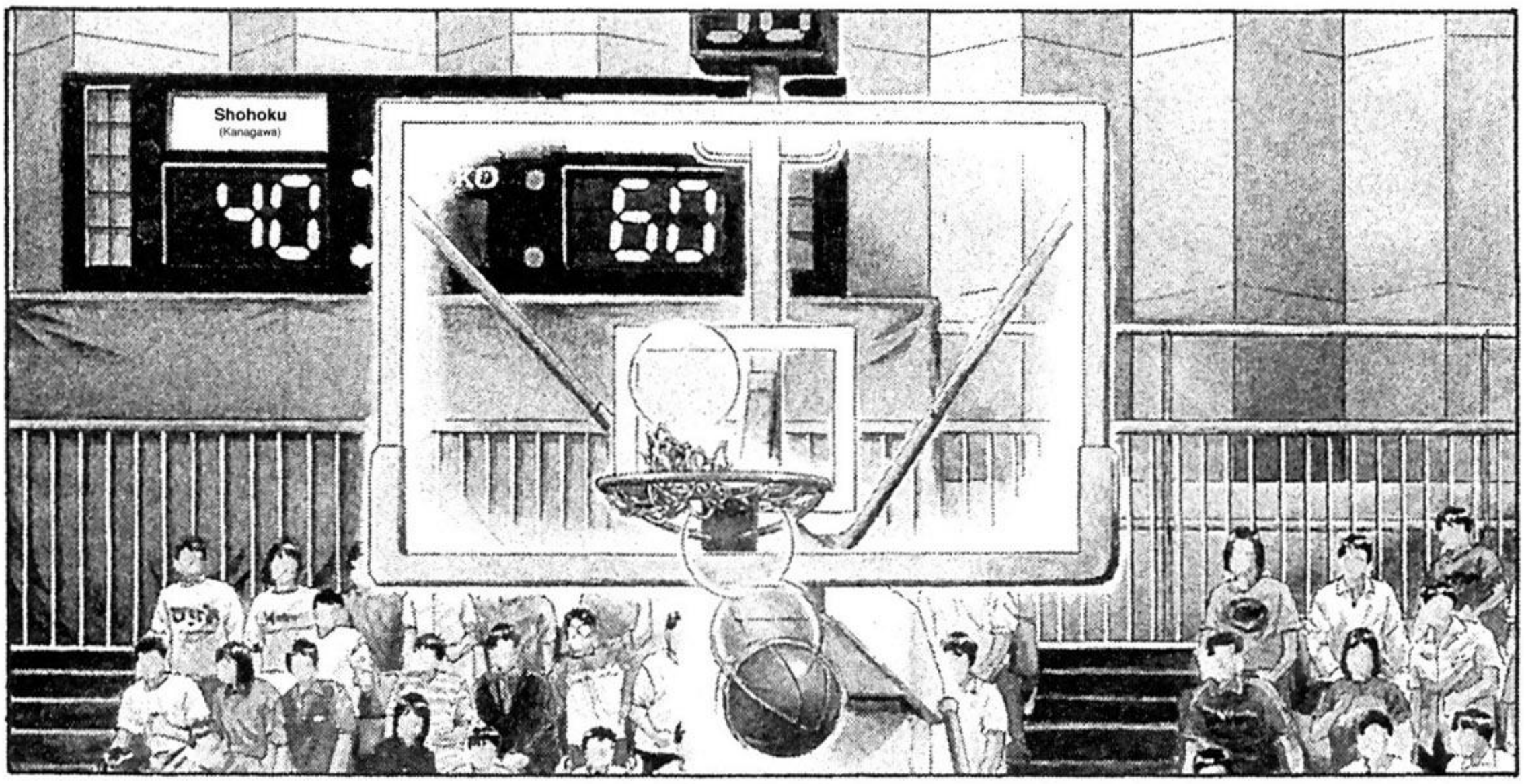
FIUN

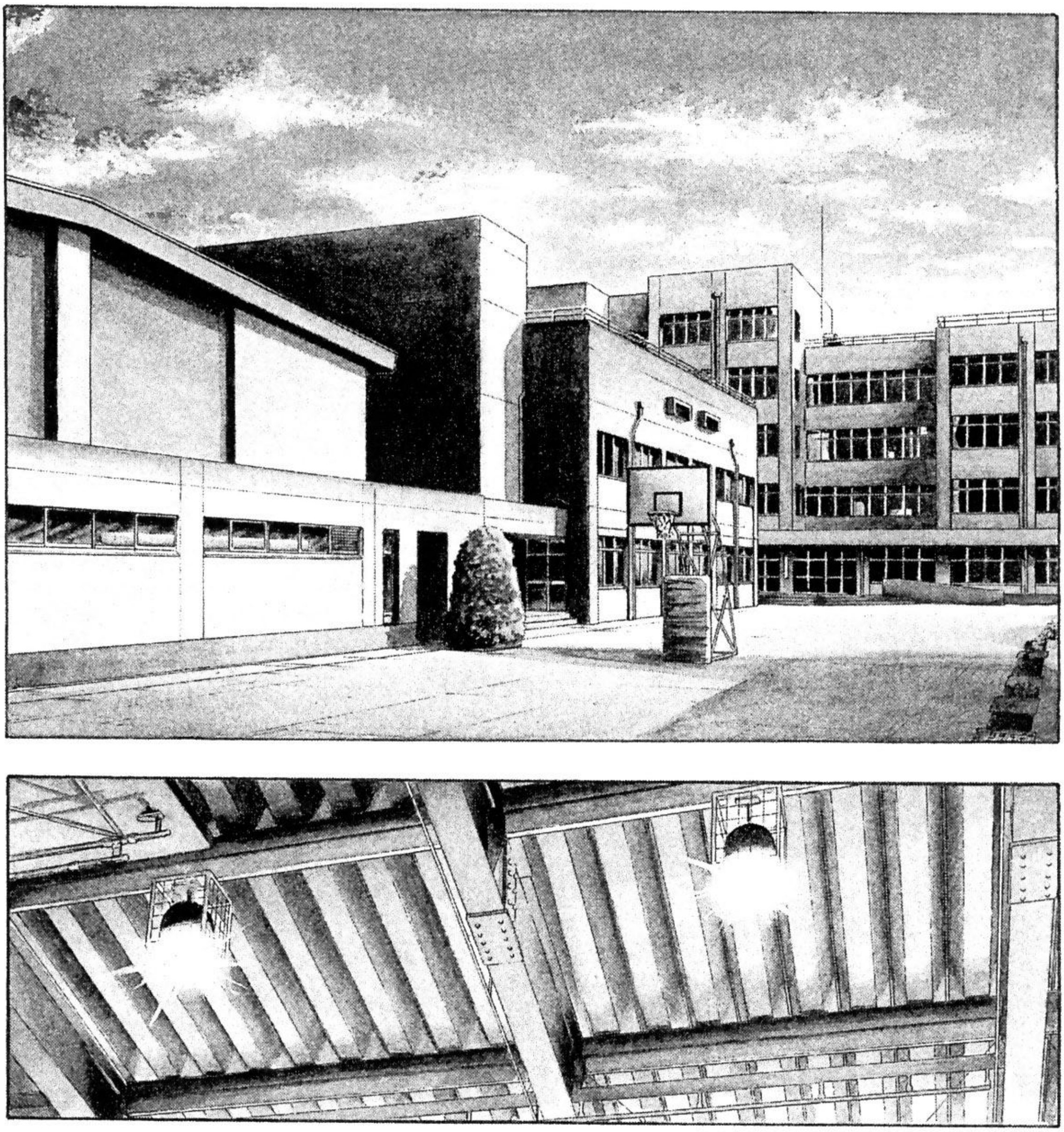
SLAM DUNK

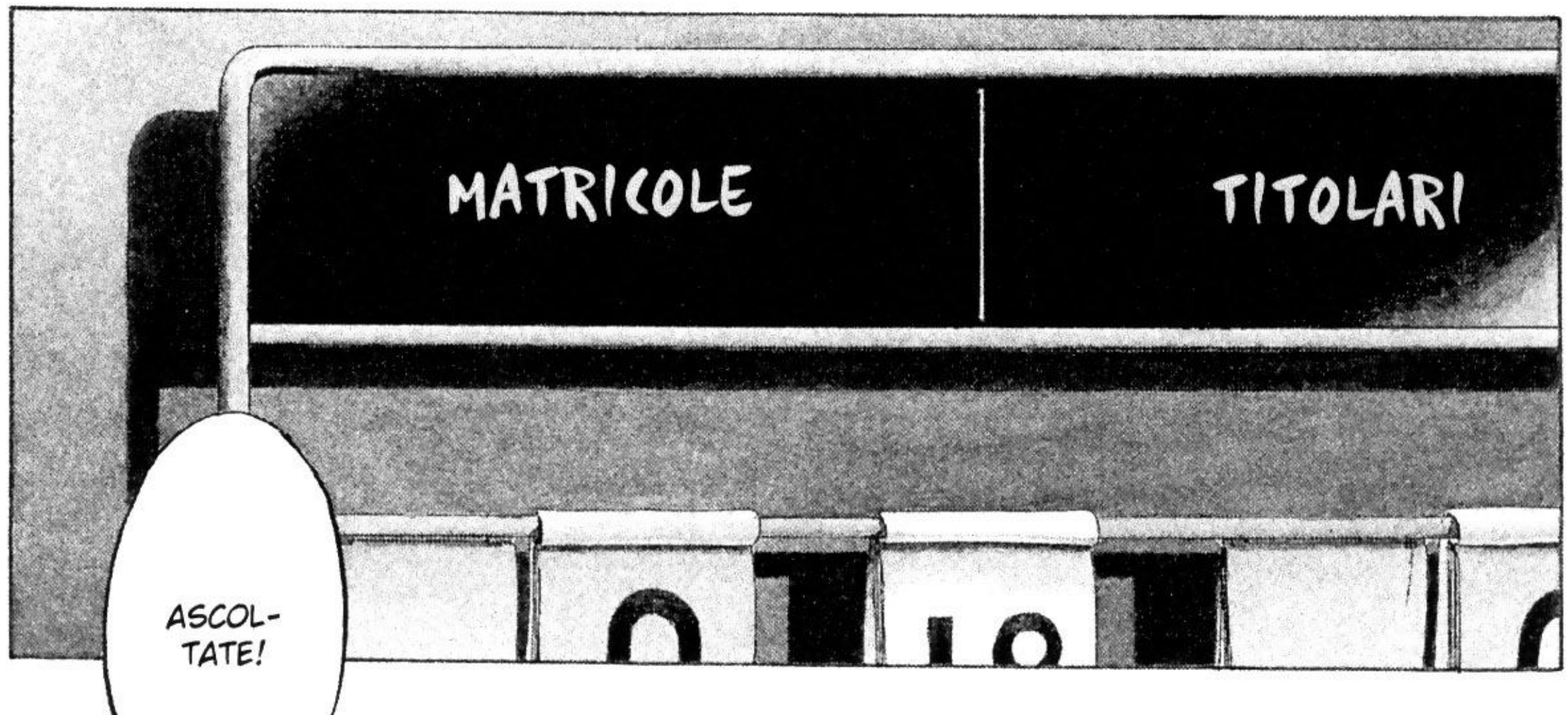
#248 Due anni










MATRICOLE
TITOLARI
ASCOL-
TATE!

SE VINCIAMO IL MATCH, POTREMO OTTENERE IL RUOLO DI TITOLARI!

QUESTA È UN'OCCASIONE ENTUSIA-SMANTE!

HISASHI MITSUI - 1° ANNO

SEI APPENA USCITO DALL'O-SPEDA-LE...

ATTENTO A NON ESAGE-RARE!

MH...

ERI L'MVP DELLE MEDIE!

BE', È VERO, MA...

COMUNQUE, A TE È STATO ASSICURATO FIN DALL'INIZIO UN RUOLO IN SQUADRA, NO, MICCHAN?

EH? DAVVE-RO?

QUESTO NON SI SA! NESSUNO HA DETTO UNA COSA SIMILE!

...VISTO CHE, A CAUSA DELL'INFOR-TUNIO, SONO STATO FERMO A LUNGO...

MA NON POSSO ESSERE TROPPO OTTIMISTA IN QUESTA SITUAZIO-NE...

EHI, SBRI-GATEVI!

SE VINCIAMO, DIVENTEREMO TITOLARI!

TAKENORI AKAGI - 1° ANNO

COMUNQUE, QUESTO È UN TEST!

FORSE...

O, ALMENO, COSÌ SARÀ PER ME!!

GWOOOOOOH

PALLA, PALLA!

GNICK

SKREK

VA' IN POST ALTO!

SCRII

ASCOL-TATEMI, LA TATTICA SARÀ QUE-STA...

MH?

AH!

PAM

!!

AAAH!!

MATRICOLA

0 9 2 1

DANNA-
ZIONEEE!!

TITOLARI

HO HO!

ずず
SLURH

EH?!

SEI UN IDIOTA, AKAGI!

ERO MARCATO STRETTO DAL CAPITANO!

AVEVO DETTO CHE, PER SFRUTTARE LA MIA CAPACITÀ DI TIRO, TU AVRESTI DOVUTO FARE IL BLOCCO E LIBERARMI!

RISPETTA LA TATTICA STABILITA!!

DEVI GIOCARE PER ME!

55

4

"PALLONE GONFIATO"?!

GRUNT

カチン

CHI È CHE DOVREBBE GIOCARE PER TE?! STUPIDO PALLONE GONFIATO!!

E POI, NON SO BENE COSA SIA UN BLOCCO!

!!

OHI OHI! DISSIDI INTERNI, EH?

AAH! BASTA!!

カチン

MALEDETTO GORILLA!!

DOVRESTI ESSERE TU A PASSARE LA PALLA A ME!!

È QUESTA LA STRATEGIA DA USARE!

NON FARMELO RIPETERE MILLE VOLTE!!

IN QUANTO AD ALTEZZA, IO SONO SUPERIORE!

ANCHE SE SI TRATTA SOLO DI MATRICOLE, INDUBBIAMENTE MITSUI E AKAGI SONO QUELLI CHE SI FANNO PIÙ NOTARE.

SE QUEI DUE COLLABORASSERO L'UNO CON L'ALTRO, CREDO CHE POTREBBERO BATTERE PERSINO I TITOLARI DEL TERZO ANNO...

GRUNT GRUNT

BWAH AH! MA SE SEI UNO ZERO IN QUANTO A TECNICA!

GRRR!

CO-S'HAI DETTO?!

EHIII! SMETTETELA! CERCATE DI ANDARE D'ACCORDO!!

TRUM
TRUM
TRUM
NON SCAPPARE, VIGLIACCO!
FER-MATI, BA-STAR-DO!!
NON ROM-PE-RE!!
TRUM
TRUM
TRUM
AAAAH! PIANTATE-LA TUTTI E DUE!!
ボク SOCK
BISH
LA MIA MANO ...!
AH ...
RATTLE RATTLE
...
INSOM-MA, BA-STAAA!!
SIETE COMPAGNI DI SQUA-DRA!!

Sannoh Kogyo
(Akita)

Shohoku
(Kanagawa)

SEIKO

2ND

Sannoh Kogyo
(Akita)

WAAAH

MITSUI-CUIAZ!!

SHOHOKU

MITSUI!

WAAAH!!

...

ANF!

ANF!

ANF!

"PANT

"PANT

EPPURE, SEI BARCOLLANTE... ASSURDO!

BARCOLL

3

BARCOLL

WAAH

MERDA...!

WAAH

WAAH

WAAH

SHOHOKU

4

OOOOOOOH!!

WAAH
ANF!
ANF!
WAAH
COUGH!
PANT!
PANT!
WAAH
WAAH
COUGH!
PANT!
PANT!
PANT!
WAAH
ANF!
ANF!
ANF!
WAAH
ANF!
ANF!
ANF!
...
ANF!
ANF!
PANT!
PANT!
ANF!
...

Shohoku
(Kanagawa)

Sannoh Kogyo
(Aichi)

ANF!

ANF!

ANF!

...

TUMP

ANF!

PANT!

PANT!

4

14

...

...PER BEN DUE ANNI...

O

MI AVETE FATTO ASPET-TARE...

つあ!!

UOOOOH!

EVVAIII! ADESSO IL DISTACCO DI PUNTI È INFERIORE A 20!!

PER FAVORE, FERMATE QUESTA PALLA!!

IH!

BISH

!!

ARGH!

!!

WLAMM

WAAAAAAH

WAAH

...

WAAH

WAAH

PHEW...

...

GRANDE FUKATSU!

WAAH

HA SEGNATO SENZA PROBLEMI IN UN MOMENTO CRITICO!

WAAH

UNA TRIPLA DI FUKATSU!!

WAAH

WAAH

Shohoku
(Kanagawa)

Sannoh Kogyo
(Akita)

SEIKO

2ND

WAAH

ADESSO IL VANTAGGIO È DI NUOVO DI 20 PUNTI!

MIYA-GI...

ANF!

PANT!

PANT!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

PANT!

MALEDI-ZIONEEE!!

ANF!
USARE LUI? PIÙ FACILE A DIRSI CHE A FARSI...
"URP"...?
ANF!
ANF!
PANT!
ANF!
ANF!
URP!
PANT!
USATE ME!
TU... NON LASCIARTI SFUGGIRE IL MOMENTO IN CUI SARÒ LIBERO!
ANF!
ANF!
PANT!
ANF!
PANT!
WAAH
DOKU
14
WAAH
...VERRÀ IN MIO SOCCORSO CON UN BLOCCO...
A... AKAGI...
WAAH
WAAAAAH
SHOOO-HOKU!
DIFESA!
DIFESA!
SHOOO-HOKU!
WAAH
WAAH
WAAH
6
14
ANF!
ANF!
...

ORMAI HO LA VISTA OFFU-SCATA...

Shohoku
(Kanagawa)

...EPPURE, NON HO MAI FUMATO SIGARETTE O ALTRO... NEPPURE UNA VOL-TA...

GAME

SONO DAV-VERO POCO RESISTENTE, HO IL FIATO CORTO...

うおおおお!!

FLAP

UOOOH

FLAP

MICCHAAAN!!

NON RIESCO A FARE PIÙ NIENTE...

...NÉ CORRERE NÉ SMARCARMI...

IO ORMAI NON POSSO PIÙ FERMARE QUEL #6...

BAM

SE MI SI TOGLIESSERO PURE LE TRIPLE, ALLORA NON MI RESTEREBBE NULLA!

...!!

BISH

PUSH

GRAB

AHI...

SEGUITECI SU @WICKED MANGA

ORMAI IO...

...VEDO SOLTANTO IL CANESTRO!

6

HOKUTO 14

大ピンチ!!

FLAPP

14

OOOOOOOH!

PANT!

PANT!

ANF!

ANF!

PANT!

PANT!

ANF!

TSK!
TSK!
SLAM DUNK

Fiducia

SNIFF...

...

WAAAAAAH

ECCO-
LOOO!!

MICHA!!

#249 Fiducia

PANT!
PANT!
PANT!
PANT!
PANT!
TUMP
SHOHOKU
14
Sannoh Kogyo
SEIKO
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
SHOHOKU
4
9
7
AKAGI!
MITSUI!

ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
Sannoh Kogyo
(Akita)
SEIKO
SHOHOKU
9
4
7

#249 Fiducia

PANT!

PANT!

PANT!

PANT!

PANT!

TUMP

SHOHOKU 14

AKAGI!

MITSUI!

AAAAH!

OAAAH!

MICCHI!!

EH ?!

MA SEI DEBOLIS-SIMO!!

AAAH!!

PAM

ちん

ビタ

SBATAM

UUH...

PANT

ゼ"

PANT

ゼ"

PANT!

PANT!

PANT!

AHI, CHE MALE... CHI È STATO?!

ムク

WHUP

PANT!

...!!

L'AT-TACCO INIZIA DALLA DIFESA ...

MUMBLE MUMBLE

PANT PANT

ゼ"

ゼ"

PANT

BARCOLL

BARCOLL

FORZA, FATEVI SOTTO!

ORMAI HA ESAURITO TUTTE LE ENERGIE, MA NONO-STANTE...

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

PERCHÉ?! EPPURE, È EVIDENTE CHE È STREMATO!

MH? ADESSO SIAMO IN FASE DI DIFESA, VERO?

PANT!

PANT!

PANT!

PANT!

PANT!

...SIA BARCOLLANTE, RIESCE A MET-TERE A SEGNO DEI TIRI DA TRE PUNTI! COM'È POSSIBILE?!

ANF!
ANF!
ANF!
BARCOLL
PANT!
PANT!
PANT!
PANT!
SHOHOKU
SARÀ DAVVERO COSÌ, KAWATA?
NON HA UN ASPETTO NORMALE, È QUASI INQUIETANTE!
TANTO, NON POTRÀ CONTINUARE A LUNGO!
ANF!
ANF!
WAAH
NON PREOCCUPARTI, MATSUMOTO! LASCIALO TIRARE, LASCIALO TIRARE!
WAAH
WAAH
WAAH
山王工高
7
山王工高
6
COMUNQUE, FINCHÉ LORO SI LIMITANO SOLO ALLE TRIPLE, NOI AVREMO GIOCO FACILE.
UHM... È PARECCHIO OSTINATO...
WAAH
DATO CHE MITSUI HA UNA CAPACITÀ SPAVENTOSA DI FARE CANESTRO, SPESSO FINISCE PER PRENDERCI GUSTO E CONCENTRARSI ESCLUSIVAMENTE SULLE TRIPLE.
PRESS
OVVIAMENTE, È MEGLIO SEGNARE TRE PUNTI ALLA VOLTA PIUTTOSTO CHE DUE.
WAAH
WAAH
EH?
WAAH
WAAH
IN CHE SENSO PUÒ ESSERE UN LIMITE?

PRESS

PERÒ, SE SI FANNO SEMPRE GLI STESSI PREVEDIBILI ATTACCHI DALL'ESTERNO DELLA LINEA DEI TRE PUNTI...

SBAM

...PER CHI DIFENDE È DAVVERO FACILE BLOCCARLI.

INOLTRE, PERSINO I TIRATORI MIGLIORI VANNO A SEGNO AL MASSIMO IL 50% DELLE VOLTE... LE TRIPLE, POI, SONO PIÙ DIFFICILI E LE PROBABILITÀ DI SUCCESSO SONO ANCORA PIÙ BASSE...

PERCIÒ AL SANNOH BASTERÀ RIUSCIRE AD ASSICURARSI I RIMBALZI DIFENSIVI PER OTTENERE AUTOMATICAMENTE LA VITTORIA.

OOOH!

GRASP

I RIMBALZI...

AH...!

BISH

MITSUI HA TIRATO DI NUOVO!!

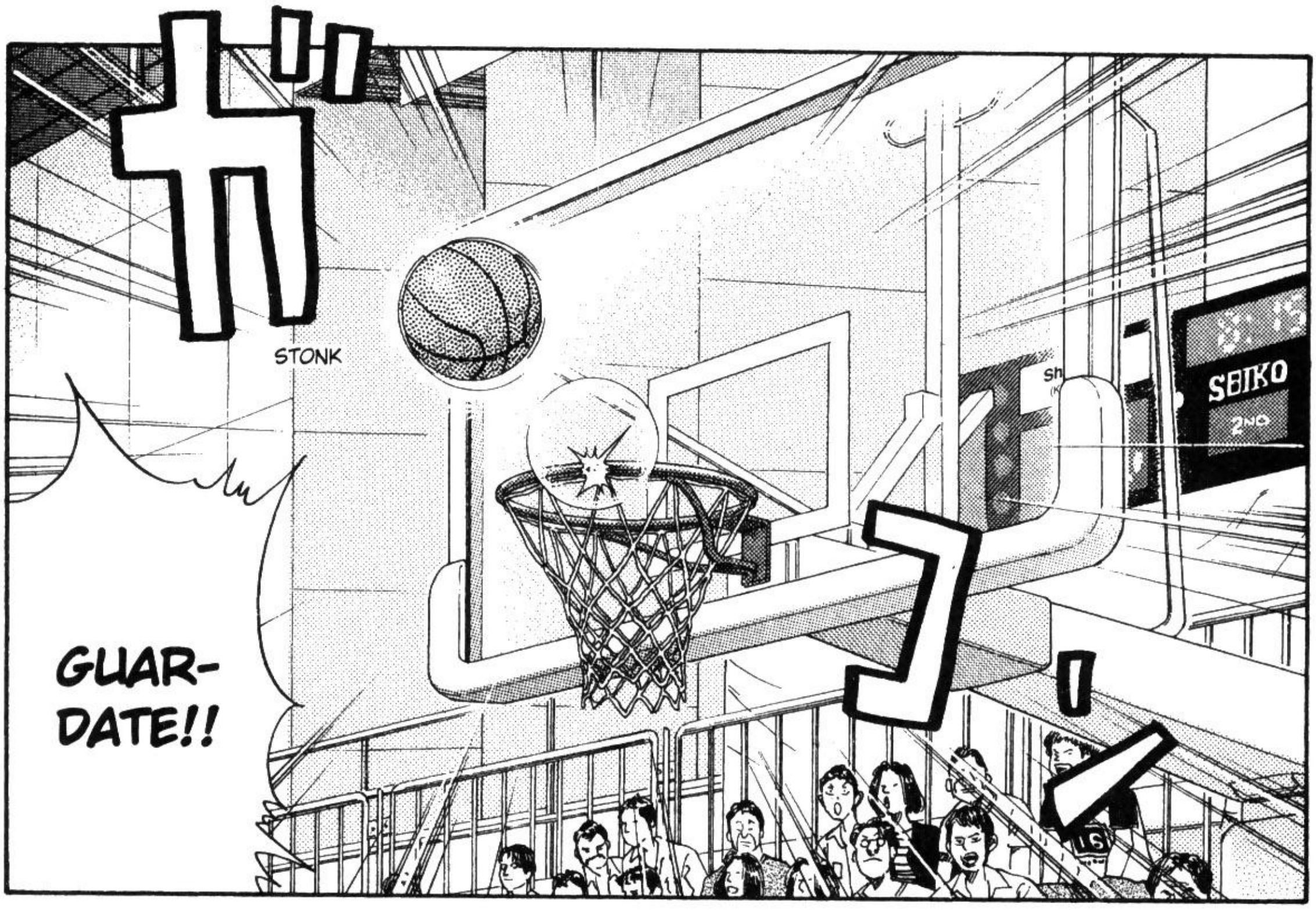
!!

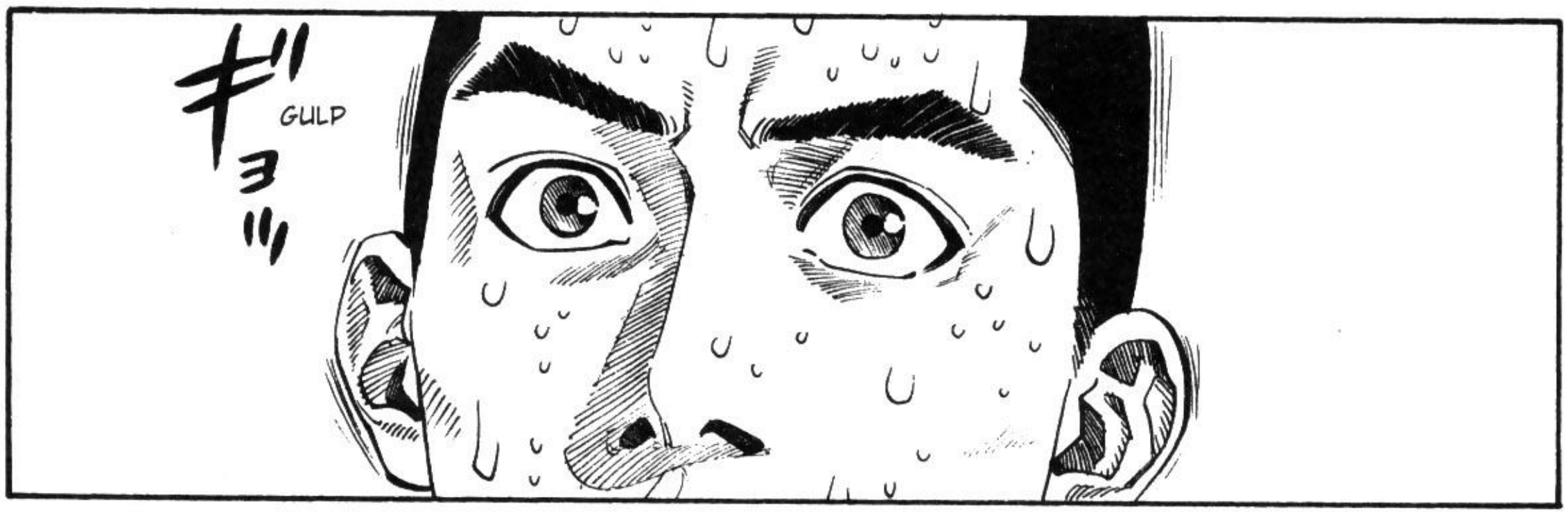
SI È VERAMENTE FISSATO SOLO SUI TIRI DA LONTANO!

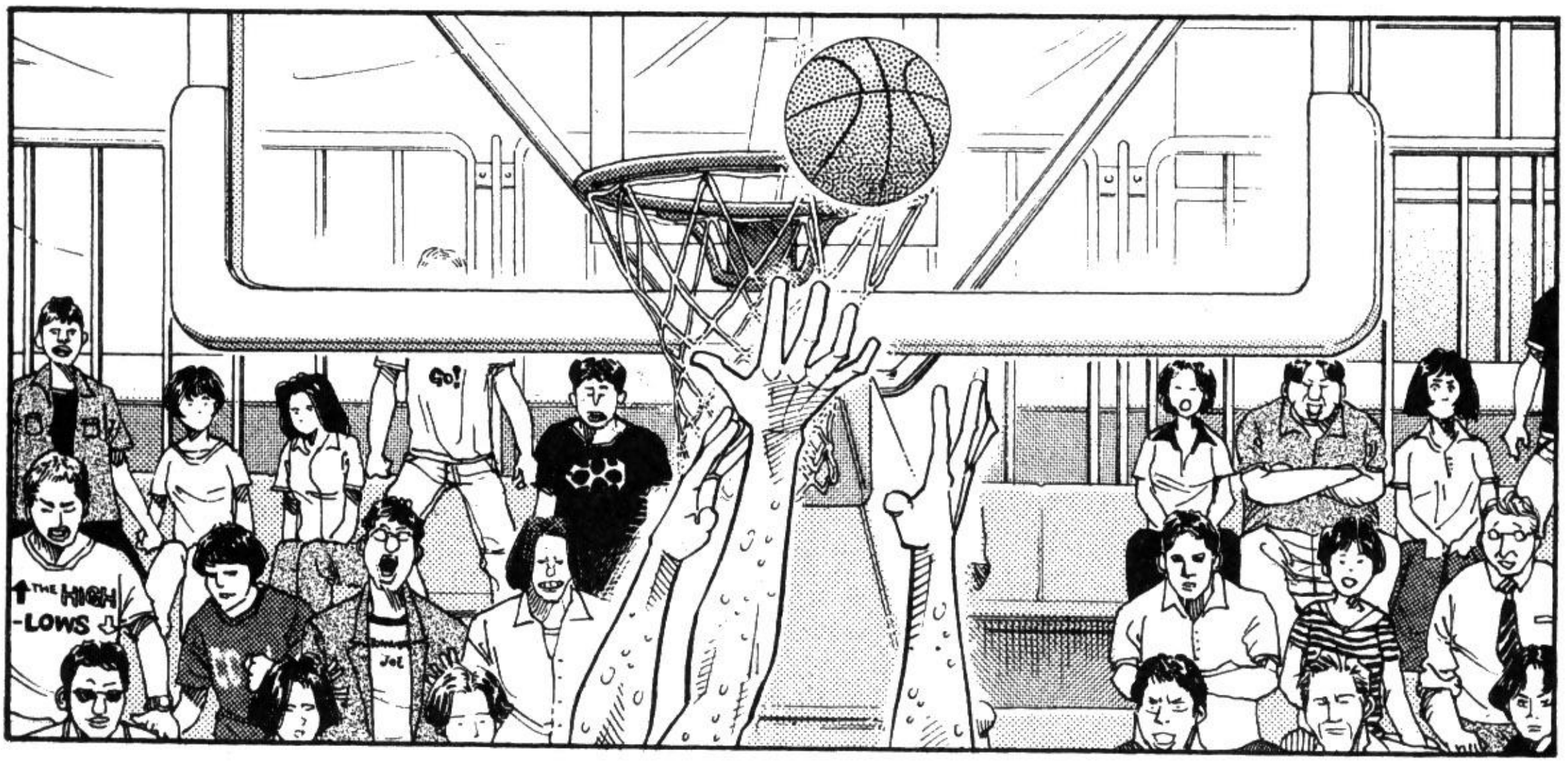
QUESTO NON ANDRÀ A CANE-STRO!

L'ESECUZIONE ERA TROPPO NERVOSA E AFFRETTATA!

EN-TRE-RÀ?!


STONK
SEIKO
2ND
GUAR-
DATE!!


GULP


Go!
THE HIGH-LOWS
JOE

SBAM

SBAM

3:00

BRR

...!!

3?

...CHE MITSUI RIESCE A TIRARE SENZA ALCUNA ESITA-ZIONE!

È PERCHÉ HA FIDU-CIA NEL FATTO CHE QUEL TIPO PRENDERÀ I RIMBALZI OFFEN-SIVI...

山王高

FU

STHUMPF

GUAH!

OH

NO

WHUP

山王工高

14

7

5

4

FLAPP

AH!

ミシ

カッ

WHUP

!!

WAAAAAAH

UAAAAAH!

NON PUÒ ESSERE VERO!!

Shohoku
(Kanagawa)

49

8:10

SEIKO

2ND

Sannoh Kogyo
(Akita)

63

...E CHE SAKURAGI SARÀ PRONTO A PRENDERE I RIMBALZI IN CASO DI ERRORE.

...È LA SUA CONVINZIONE CHE AKAGI EFFETTUERÀ I BLOCCHI PER LUI...

...CHE MIYAGI GLI PASSERÀ LA PALLA SENZA LASCIARSI SFUGGIRE L'ATTIMO...

MITSUI È AL LIMITE DELLE FORZE, MA CIÒ CHE LO STA SORREGGENDO...

WAAAAAAAH

IN QUESTO MOMENTO, QUEL RAGAZZO È SOSTENUTO DAL FATTO DI AFFIDARSI COMPLETAMENTE AI PROPRI COMPAGNI, COME UN NEONATO INDIFESO.

PANT!

PANT!

PANT!

PANT!

IN PRATICA, È LA FIDUCIA.

PANT!

PANT!

MANCAVANO 10 MINUTI ALLA FINE DELLA PARTITA. CHISSÀ SE IN SEGUITO HISASHI MITSUI SI SAREBBE RICORDATO DI CIÒ CHE È ACCADUTO IN QUEL MOMENTO...

t" PANT

t" PANT

PANT!

PANT!

PANT!

SHOHOKU

14

ANF!

ANF!

...

LO SHOHOKU CONOSCEVA IL SIGNIFICATO DI QUESTA PAROLA?!

BLA

BLA

BLA

FIDUCIA?!

ASSOLUTAMENTE NO!

...E ANCHE NEI RICORDI DEGLI SPETTATORI...

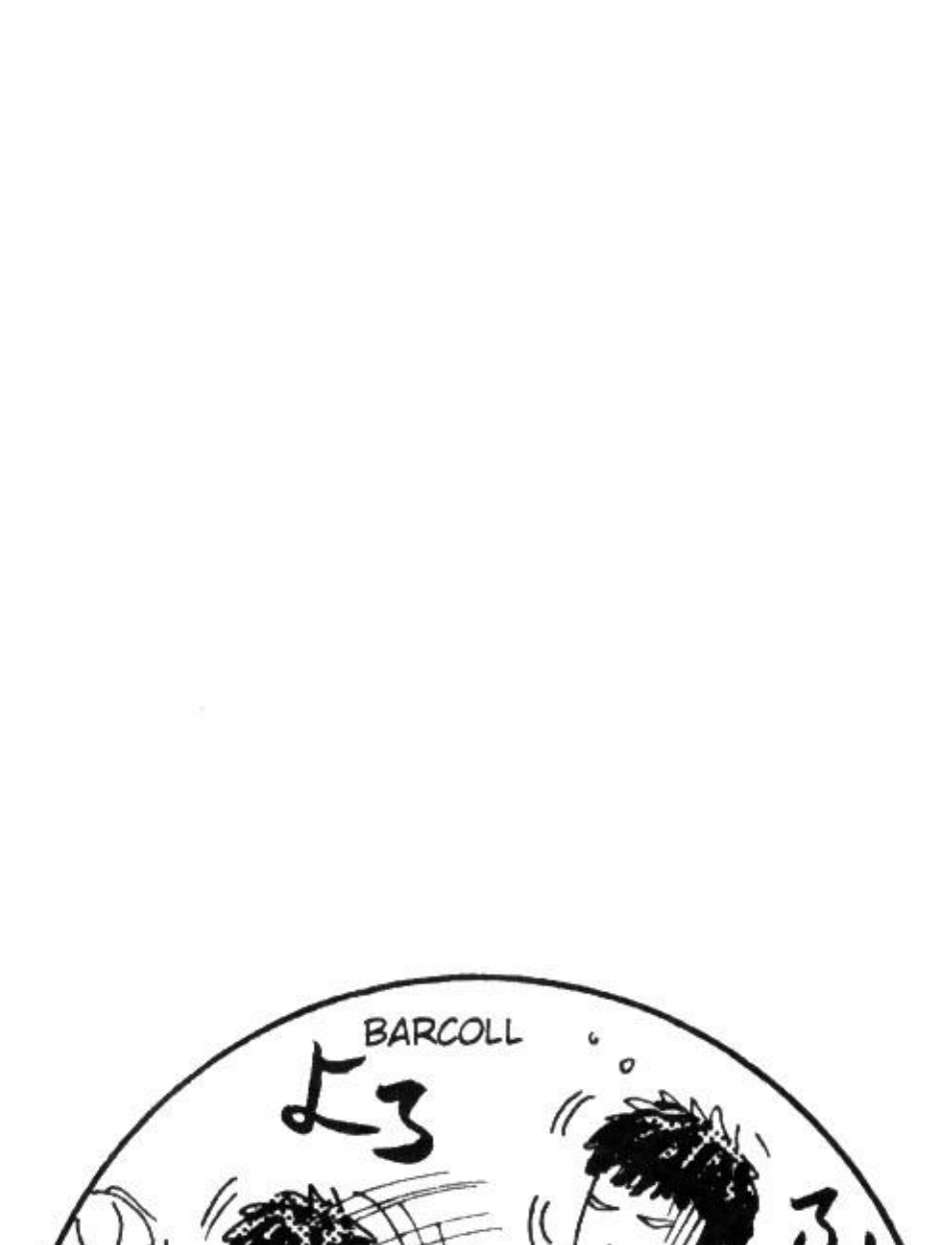
...CHE STAVANO OSSERVANDO LA GARA CON TREPIDAZIONE...

COMUNQUE, DI CERTO, NE È RIMASTA MEMORIA NELLE STATISTICHE...

...PERCHÉ, A QUEL PUNTO, È SUCCESSA UNA COSA CHE NESSUNO AVREBBE MAI IMMAGINATO.

SBAM

!!



SLAM DUNK

Ritmo

!!

DASH

SHOHOKU

WOOOH

CHE VELOCI-TÀ!!

AH!

...

GRAB

FUKATSU

BRAVO, VAIII!!

AH!

SI VEDE CHE FUKATSU È UN ESPERTO!

WAAH

KAZU

DAVE

WAAH

UHM... CON IL FALLO DI ADESSO, HA EVITATO CHE SEGNASSERO 2 PUNTI CERTI!

...!!

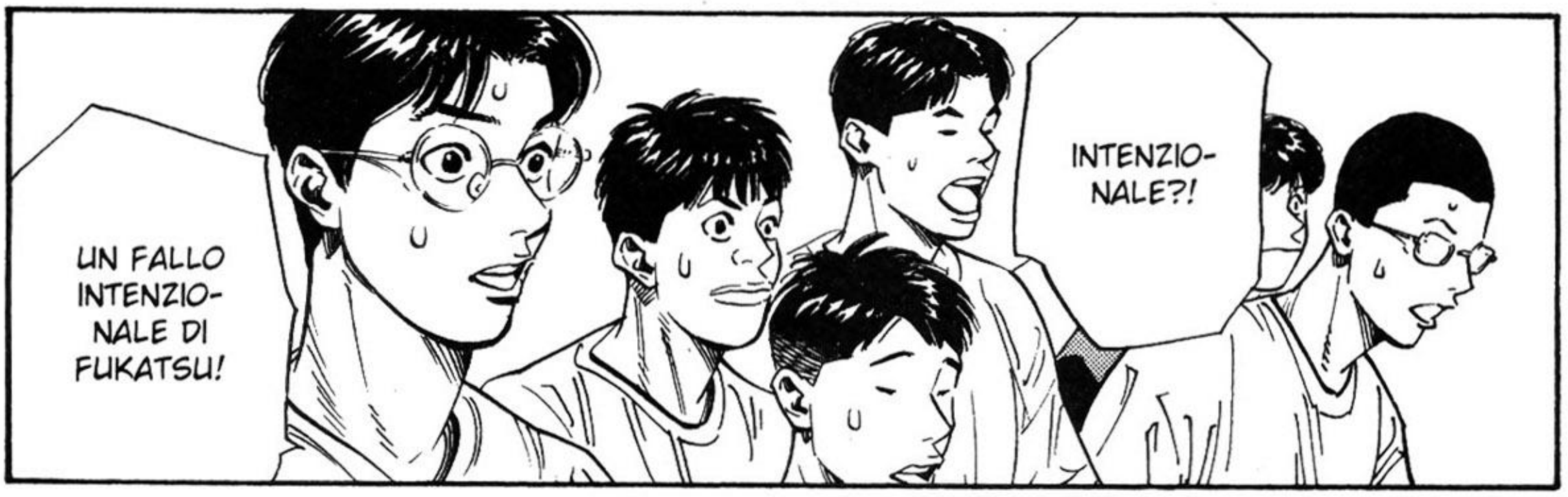
AHI!

FIFIIH

STUMP

...!!

旺工高
4



LEZIONI DI BASKET A CURA
(E A USO) DEL DR.T

(FALLO INTENZIONALE)

UN FALLO FATTO DI PROPOSITO.
IN QUESTO CASO, ALLO SHOHOKU
VENGONO ASSEGNATI DUE TIRI LIBERI E
POI ANCHE LA PALLA ALLA RIPRESA DEL
GIOCO. CON IL NUOVO REGOLAMENTO
IN VIGORE DALL'APRILE '95, VIENE
CHIAMATO "FALLO ANTISPORTIVO".

NOTA: QUESTO INTER-HIGH SEGUE LE REGOLE VALIDE FINO AL MARZO '94.

...AVEVA FINALMENTE COMINCIATO A FARSI PIÙ MOVIMENTATA.

Shohoku
(Kanagawa)

Sannoh Kogy
(Akita)

WAAAAAAAAAH

IN QUEL MOMENTO, LA PARTITA...

#250
Ritmo

Shohoku
(Kanagawa)

Sannoh Kogy
(Akita)

WAAAAAAAAAH

IN QUEL MOMENTO, LA PARTITA...

SHOHOKU

14

11

#250
Ritmo

...AVEVA FINALMENTE COMINCIATO A FARSI PIÙ MOVIMEN-TATA.

SHOHOKU

4

SHOHOKU

10

WAAAAAAH

POSSIAMO FARCELA!

SIAMO NOI AD AVERE IN MANO IL GIOCO!!

SÌ.

PROFES-SORE...

WAAH

WAAH

ABBIAMO PRESO UN BUON RITMO!

NON RIUSCI-RANNO MICA A RIMONTA-RE?!

IN-CRE-DIBI-LE...

ANF!

ANF!

ANF!

QUESTO È UN MOMENTO CRUCIALE!

SE NON LO FACCIAMO, NON MERITEREMO DI BATTERE IL SANNOH! CAPITO?!

ANF!

ANF!

SE APPROFITTIAMO DI QUEST'OCCASIONE, AVREMO ANCORA SPERANZE!

ANF!

SÌ!!!

RIDUCIAMO LO SVANTAGGIO A 10 PUNTI!

PANT

UH?

PANT

SAKURAGI...

WAAH

WAAH

WAAH

YOH!

PAM

...

PANT!

PANT!

PANT!

ANF!

ANF!

ANF!

RYOCHIN, DEVI SEGNA-RE!

WAAH

HAI CAPITO CHI HA DATO IL VIA A QUESTO BUON RITMO DELLO SHOHOKU?

WAAH

ANF!

ANF!

ANF!

...SE NON L'HAI CAPITO...

DOMOTO...

...POTRESTI FINIRE PER ESSERE TRAVOLTO!

...

CHIU-DI IL BECCO, MI DI-STRAI!!

PRENDI BENE LA MIRA E NON SBAGLIA-RE!

TIRA CON ATTEN-ZIONE!

TU-TUM TU-TUM ドキドキ

...

NON BUT-TARLA FUORI!

SHOHOKU

È UN PRINCIPIANTE NEL BASKET, MA...

SI CHIAMA SAKURAGI ED È ALTO QUASI 190 CM.

SONO CERTA CHE SAKURAGI DIVENTERÀ UN GRANDE GIOCATORE!

CHI PADRONEGGIA I RIMBALZI, È PADRONE DEL GIOCO!

GNICK

SKREK

SCRII

EH?

SAKURAGI...

...C'È UNA COSA CHE VOGLIO INSEGNARTI.

カチン GRUNT

うんざり UFF...

ANCORA CON I FONDAMENTALI?!

CHE ROBA È?

SI TRATTA DEL RIMBALZO.

...PERCHÉ STA RECUPERANDO OGNI RIMBALZO OFFENSIVO.
È SAKURA-GI CHE HA PORTATO UN BUON RITMO ALLO SHOHOKU...
Shohoku
10

...LO STRAMBO RAGAZZO CHE TU HAI SCO-VATO...
4
ENTRA ENTRA ENTRA...
10

HARUKO...

...È DIVENTATO UN ELEMENTO INDISPENSABILE PER LO SHOHOKU.

EVVIVA!!

SHOHOKU

4

10

WAAAAAAAH

Sannoh Kogyo: 63

8:03

Shohoku: 51

2ND HALF

MIYAGI, PUR NON ESSENDO PORTATO PER I TIRI LIBERI, CON GRAN DETERMINAZIONE METTE A SEGNO ENTRAMBI I CANESTRI.

CI FREGANO SEMPRE CON LO STESSO SCHEMA, ORA BASTA!

SWITCH!

HA INTENZIONE DI LIBERARE DI NUOVO MITSUI!

STUMP

BLOCCO!

E POI LA PALLA RIPASSA ALLO SHOHOKU...

!!

BISH

!!

GRAB

AH...

SDRUM

HU-
HUU!

...!!

SHOHOKU

4

6

HU-
HUU!

...!!

SHOHOKU

4

SPRUM

IL DISTACCO SI È RIDOTTO A 10 PUNTI!!!

Shohoku
(Kanagawa

SEIKO

2ND

Sanno

WAAAAAAAH

ECCOLOOOO!!

GORILLA...

...DUUUNK!!

OHO

MARCA SAKURAGI!

OOOH, GOOD RHYTHM !!

OTTIMO RITMO!

UHM...

KAWATA...

SÌ?

WAAAAAAAH

OTTIMO RITMO!

OOOH, GOOD RHYTHM !!

UHM...

KA-WA-TA...

SÌ?

ECCOLOOOO!!

GORILLA...

...DUUUNK!!

OHO

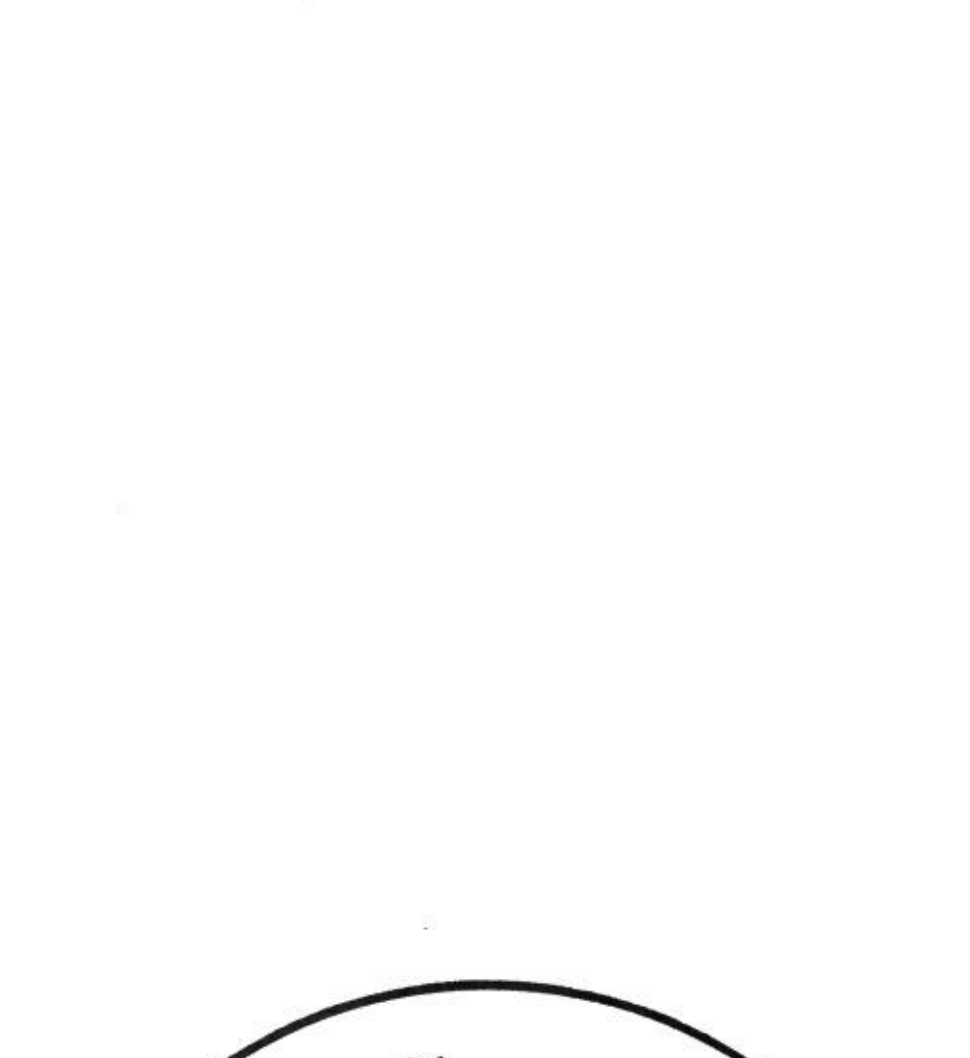
IL DISTACCO SI È RIDOTTO A 10 PUNTIII!!

Shohoku
(Kanagawa

SEIKO

2ND

MARCA SAKURAGI!



SLAM DUNK

Devi montarti la testa

LA PRIMA COSA CHE DOBBIAMO FERMARE...

...SONO I RIMBALZI DI SAKURAGI.

GRAZIE ALLA PRESENZA DI UN RIMBALZISTA FORTE COME SAKURAGI...

...MITSUI PUÒ TIRARE TRIPLE SENZA TROPPE PREOCCUPAZIONI. IL RISULTATO È CHE SPESSO LE METTE A SEGNO.

VISTA LA PERICOLOSITÀ DEI SUOI TIRI DALL'ESTERNO DELLA LINEA, NATURALMENTE LA DIFESA SI CONCENTRA SU QUELLA ZONA.

A QUEL PUNTO, PERÒ, LO SHOHOKU NE APPROFITTA PER ATTACCARE L'AREA SOTTO CANESTRO.

IN QUESTO MODO, HANNO PRESO UN BUON RITMO DI GIOCO.

ANF!

ANF!

UH?!

TA-DAAAN

#251
Devi montarti la testa

TA-DAAAN

#251
Devi montarti la testa

SEGUITECI SU @WICKED MANGA

ANF!

ANF!

UH?!

!!

SHOHOKU

KA...

KAWA-
TA?!

È KAWATA A MARCARE QUEL BONZO ROSSO?!

WAAAAAAAH

OOOOOOOH!!

山王工高 7

10

ドゥ TUMPF

CE LA FARÀ MIKIO?!

E POI SU AKAGI C'È MIKIO!

山王工高 15

...SULLA DIFESA SOTTO CANE-STRO!

CON-CEN-TRERÒ TUTTE LE MIE FOR-ZE...

TU-TUM

TU-TUM

TU-TUM

A PARTE TE, QUEL RAGAZZO È IL PRIMO CHE SIA STATO CAPACE DI SOFFIARMI COSÌ TANTI RIMBALZI...

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

KAWATA ...

EH EH EH ...

NON PERMETTERGLI DI MONTARSI LA TESTA PIÙ DI COSÌ!

SHOHOKU 7

SHOHOKU 10

COS'È QUELLA FACCIA CONTENTA?!

WAAAAAAAAH

...PER FERMARE I MIEI RIMBALZI...

山王工高

QUESTO GORI-CICCIO, CHE HA FATTO A PEZZI PERSINO GORI...

?

...PROPRIO ME!

ANF!

...ORA SI È MESSO A MARCARE ME...

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

INDUB-
BIAMENTE
KAWATA...

...È UNO
DEI CENTRI
TOP A LIVEL-
LO NAZIO-
NALE.

INCRE-
DIBILE...

WAAAAAAAH

QUESTO
SIGNIFICA CHE IL
SANNOH, IL NUMERO
1 DEL GIAPPONE, HA
RICONOSCIUTO A TAL
PUNTO IL VALORE
DI SAKURAGI!

RATTLE

RATTLE

RATTLE

HANA-
MICHI...

NON CREDO AI MIEI OC-CHI...

WAAH

WAAH

IL FAMOSO MASASHI KAWATA DEL SANNOH KOGYO...

...STA MARCANDO IL NOSTRO SAKURAGI...

WAAH

...QUEL SAKU-RAGI!!

山王工高
7

はは
AH
AH
AH
AH!

AH AH AH! FATTI SOTTO CON TUTTE LE TUE FORZE, GORI-CICCIO!

COMUNQUE, ANCHE SE TI IMPEGNI, NON RIUSCIRAI MAI A FERMARE UN GENIO COME ME!!

E VA BENE!

UAH AH!

SBAM

RIM-
BALZO!

JUMP

UOOOH!!

OHKO

STUMP

SAKU-
RAGI!!

!!

!!

AH!

STHUMPF

7

C'ERI
ANCHE
TU?

OH?

UGH...

FIUN

!!

10

SWUP

SHOH

1

GORI-
CICCIO
!!

RUSH

AAAH!

SHOHOKU
11
9
DAN
!!
OH, NO!
LA PRENDE
SAWAKITA!!
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
NON
TI LASCIO
PASSARE.
OH...

JUMP

あ

あ

AAAAAAAH

あ

SCRIII

BRAVO! BEN FATTO, RUKAWA!

!!

AH! DAL LATO OPPO-STO!

UH!

KAWATA È GIÀ ARRIVA-TO FIN LÌ?!

VOGLIONO TENTARE UN ALLEY-OOP?!

SMILE

ニヤリ

AAAAAAAH

SCRIII

BRAVO! BEN FATTO, RUKAWA!

!!

AH! DAL LATO OPPO-STO!

UH!

SMILE

KAWATA È GIÀ ARRIVA-TO FIN LÌ?!

VOGLIONO TENTARE UN ALLEY-OOP?!

JUMP

ガ

ッ

!!!

GUAAH!

SDUM

GUAAH!

SHOHOKU

SDUM

10H

!!!

STUMP

OOOH! L'HA DE-VIATO!!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

COS'HAI DETTO?!

NON DEVI LASCIARGLI FARE CERTI PASSAGGI!

ANF!

ANF!

ANF!

STAI DORMENDO IN PIEDI, VOLPINO?!

WOOOOOOOOH

FIIIH

PALLA AI BIANCHI!

GOOOOOOOOH!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

HA DEVIATO IL PASSAGGIO IMPEDENDO L'ALLEY-OOP!

QUEL DANNATO ROSSA-STRO!

SHOHOKU 10

#252 Un talento eccezionale

WOOOOOOH

EHI, STUPIDO FANFA-RONE!

CO-SA?

QUEL TIPO...

CHI DIAMINE È VERA-MENTE?

ANF!

ANF!

UH UH ...

ANF!

ANF!

ANF!

TI DAVI TANTE ARIE DICENDO CHE SARESTI DIVENTATO IL NUMERO 1 DEL GIAPPONE E INVECE, POI, NON RIESCI A COMBINARE UN CAVOLO NEPPURE CONTRO QUEL PICCOLETTO!

ANF!

ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
...
PERCHÉ HO COLTO NEL SEGNO!
PFH! NON PUOI CONTROBATTERE, EH?
IH IH!
EHI?! MI IGNORI?!
...
...
GRIND
CHE HAI DETTO?!
PFUI... SEI TORNATO A FARTI BATTERE DI NUOVO, CICCIOBOMBO?
GRIZZ
SHOHOKU
WAAH
WAAH
WAAH
FORZA, IN DIFESA, SAKURAGI!
NON DISTRARTI!
TU MARCA IL FRATELLO MINORE!
CO-SA?
METTI SAKURAGI SU DI ME!
VOGLIO OSSERVARLO!

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

CORAGGIO! SCHIACCIA-TELI CON L'ASSO SA-WAKITA!!

EHI, CHE VI PRENDE?! AVETE SMESSO DI SE-GNARE PUNTI?!

FORZA, DISTRUGGETE-LI UNA VOLTA PER TUTTE!!

Sannoh Kogyo: 63

Shohoku: 53

2ND H

PERCHÉ NON VIENI ALL'ATTAC-CO?

WAAH

EPPURE, SONO CER-TO CHE, IN REALTÀ, NON SEI UN TIPO COSÌ TRAN-QUILLO...

STA-VO PER FARTI LA STESSA DOMAN-DA.

ANF!

ANF!

ANF!

WAAH

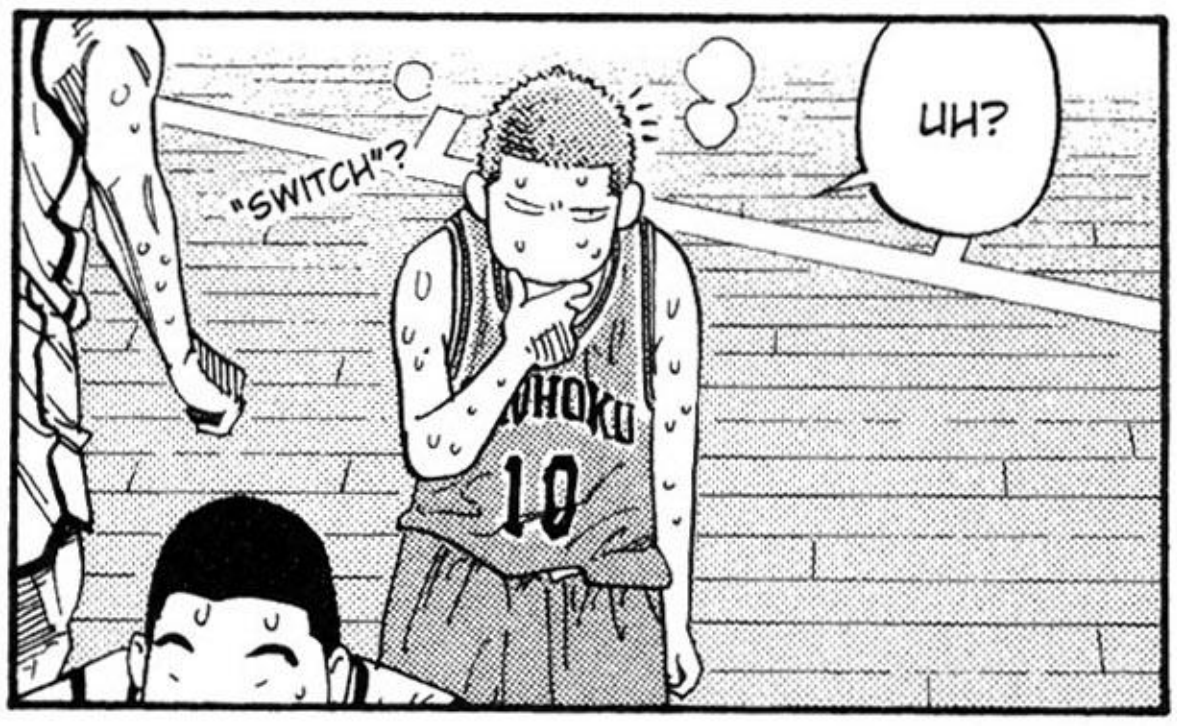
WAAH

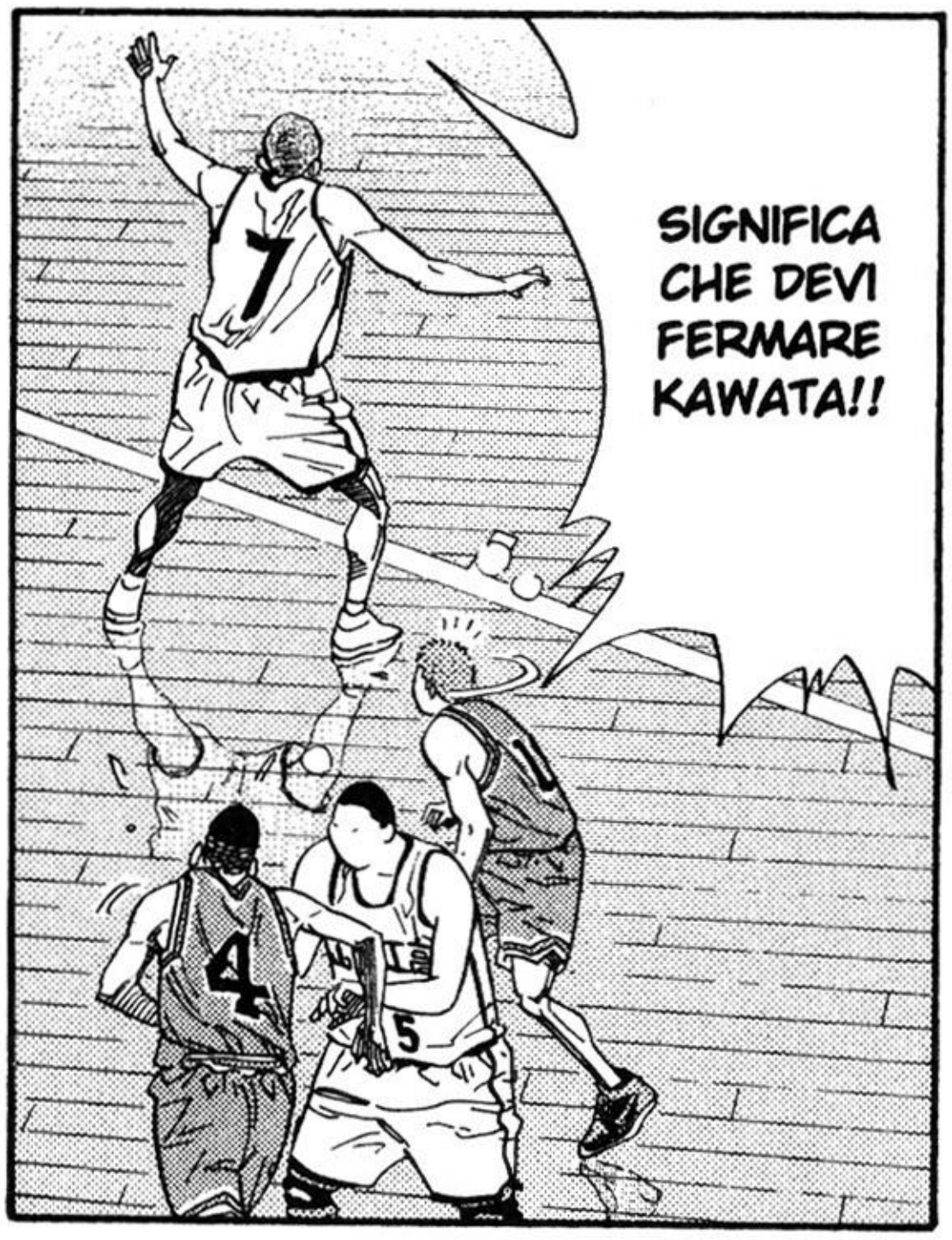
EHI...

ANF!
ANF!
ANF!
...!!
FORSE HAI PAURA DI RIMANERE A CORTO DI ENERGIE?
UNO COME ME NON POTREBBE MAI PRENDERE L'INIZIATIVA CONTRO UN BRILLANTE ASSO DEL PRIMO ANNO COME TE!
QUANTO FA LO SBRUFFONE...
ANF!
TSK!
ANF!
QUEL CRETINO...
ANF!
ANF!
BLINK
ち ら ...
"TI DAVI TANTE ARIE DICENDO CHE SARESTI DIVENTATO IL NUMERO 1 DEL GIAPPONE E INVECE..."

TI DI-
STRUG-
GO.

ACCETTO
LA SFIDA!





LEZIONI DI BASKET A CURA (E A USO) DEL DR.T

(SWITCH)
UN TIPO DI DIFESA CONTRO IL BLOCCO. CI SI SCAMBIA L'AVVERSARIO DA MARCARE.

OKAY!!

GRAB

JUMP

BAM

4

WHUP

GRAB

...!!

UN DOUBLE CLUTCH!

WOOOH

AAAAAH

AAAAAAAAH!!

CHE PECCA-TO!!

SHOHOKU 10

EH?! È ANCORA QUI?!

BAM

EVVAI!!

DASH

SHOHOKU

山王工高 7

!!

UOOH! CONTRO-PIEDE!!

じ——

FIX

...

RUSH

山王工高 7

E POI HA UNA VELOCITÀ PAZZESCA NELLE GAMBE, È RIUSCITO A CORRERE IN TESTA AL CONTROPIEDE SUBITO DOPO ESSERE ATTERRATO!

RIESCE A STARE SOSPESO PER ARIA INCREDIBILMENTE A LUNGO!

ANCHE SE PROBABILMENTE NESSUNO SE N'È ACCORTO...

SALTARE AL MASSIMO DELLE FORZE PER UNA STOPPATA E POI ESEGUIRE IMMEDIATAMENTE UNO SCATTO DEL GENERE È FUORI DALLA NORMA.

...

...

ぐしゃ FRUP

...

EHI...

STAI GUARDANDO, YAZAWA?

7" BRR
11

7" BRR
11

7" BRR
11

QUI C'È UN TALENTO ECCEZIONALE SUPERIORE AL TUO!

SHOHOKU

ぴょ〜

SBAM

ん

ぴょ〜

JUMP

ん

SHOHOKU 10

GASP

ヒソ ヒソ

AAAAH!
HO SBAGLIA-
TOOO!!

...

ズ

STUMP

ト

ト

SHOHOKU

1

1

山王工高

9

SHOHOKU

SDRUM

SPRUM

ROBOTS

...

ZOO

STUMP

SHUCHIDAI

11

山王工高

9

OOO

HIKOU

Shohoku
(Kanagawa)

Sannoh Kogyo
(Akita)

SEIKO

2ND

LO SVANTAGGIO ORA È DI 8 PUNTI!!

WAAAAAAAAH

UAAAAH!

È RIDOTTO A UNA SOLA CIFRA!!

RUKAWA!

ANZI...

...CE NE SONO ADDIRITTURA DUE CONTEMPORANEAMENTE...

...YAZAWA!

SLAM DUNK

* CORRISPONDENTE AL VOL.14 DI QUESTA EDIZIONE. N.D.E.

18 – Shohoku VS Sannoh Kogyo [3] (Fine)

FOCUS MARZO 2021

PLANET manga

KUSHAMI (ETCIÙ!)

In un **volume unico**, una collezione di **storie brevi** dell'autore di *20th Century Boys*, *Monster* e tanti altri capolavori, **Naoki Urasawa**. Dall'11 marzo.

KONOSUBA: THIS WONDERFUL WORLD! 1

Kazuma è morto, ma **non c'è il Paradiso** ad attenderlo… Dalla light novel che ha ispirato anche **l'anime**, un folle (ed eccitante) **fantasy**. Dal 18 marzo.

KAIJIN REIJOH – MOSTRUOSE BELLEZZE 2

Per soccorrere le avvenenti **Reijoh** e difenderle dal male che le divora, **Asuma** è pronto a combattere **Thanatos**… con tanto, **maniacale Eros**! Dal 18 marzo.

KEN IL GUERRIERO: LE ORIGINI DEL MITO – REGENESIS

La storia millenaria della **Divina Scuola di Hokuto** si arricchisce di un **nuovo capitolo**. Teatro dell'azione, un'infernale **Indonesia**… Dal 18 marzo.

L'IMMORTALE – IL LIBRO DELL'ERA BAKUMATSU 1

Una **nuova era** sorge in Giappone, ma il **futuro** avrà ancora bisogno della **spada dell'Immortale**. Lo spin-off del cult di **Hiroaki Samura**. Dal 18 marzo.

LONE WOLF & CUB OMNIBUS 4, 5, 6 (di 12) + COFANETTO

Altri tre **maxi-volumi** in **grande formato** contenenti ciascuno circa **tre albi originali**. Per una nuova immersione nel **Giappone medievale**. Dal 25 marzo.

BLACK CLOVER – IL LIBRO DEL TORO

Le **avventure mai narrate** dei membri della famigerata **compagnia del Toro Nero** nel primo **romanzo** dedicato alla hit manga ***Black Clover***. Dal 25 marzo.

PLANET MANGA newsletter

Lo spin-off della serie di culto creata da Hiroaki Samura

L'IMMORTALE

IL LIBRO DELL'ERA BAKUMATSU

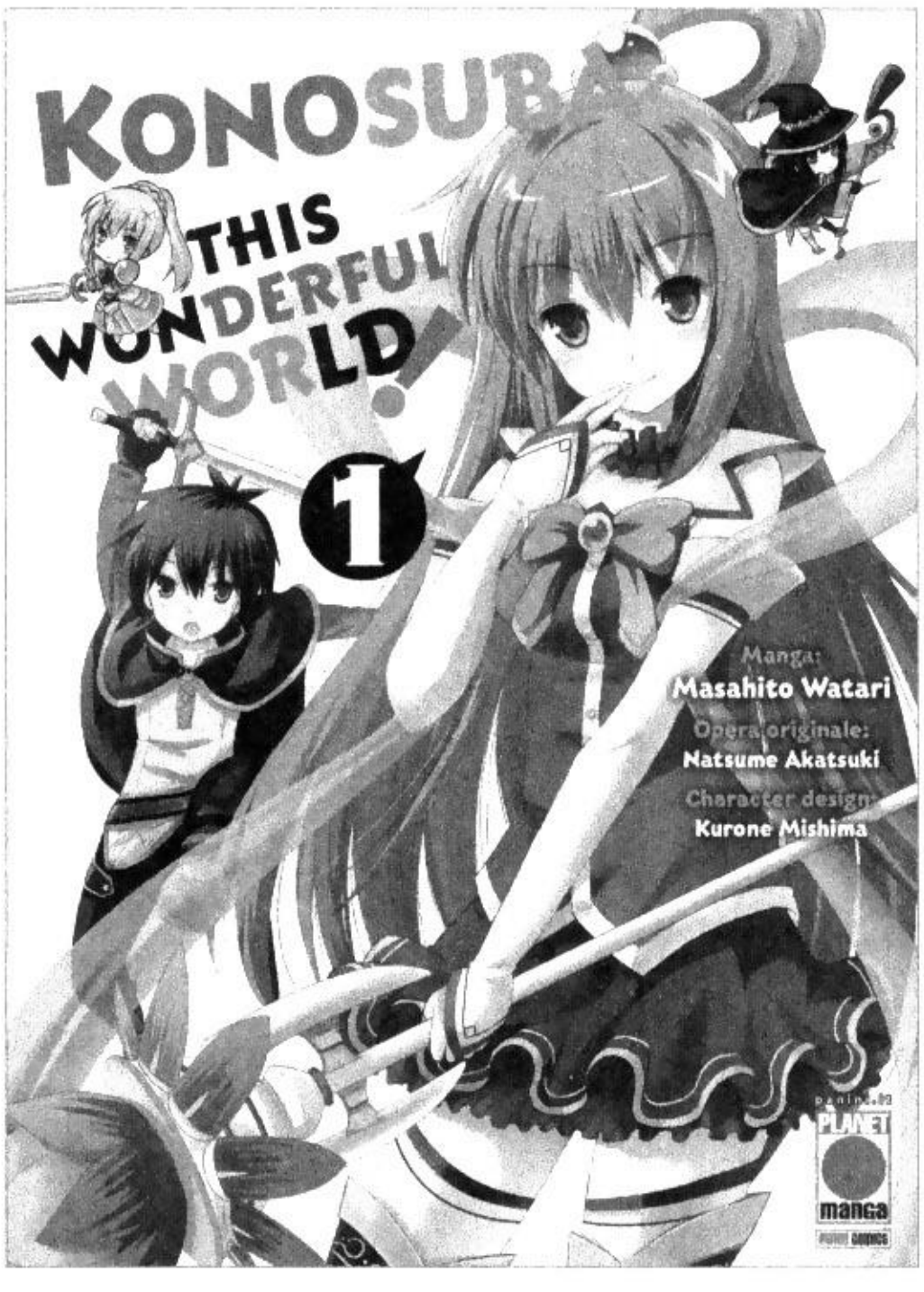
È passato quasi un secolo dalla conclusione del lungo viaggio di vendetta di **Manji** e **Rin** sulle tracce dell'**Ittoryu** di **Kagehisa Anotsu**. Se per l'*uccisore di cento uomini* sembrano essere trascorsi pochi giorni, per il Giappone i decenni che dividono quelle vicende e il presente si fanno sentire. Il nuovo capitolo della saga dell'*Immortale* – storia di **Renji Takigawa**, disegni di **Ryu Suenobu**, con la collaborazione di **Hiroaki Samura** – si svolge nell'**era Bakumatsu**, un periodo storico di transizione denso di avvenimenti, teatro di un repentino e inarrestabile declino del **governo militare** dello **shogun**, che segna il passaggio dal feudalesimo del **periodo Edo** (1603-1868) al moderno "regno illuminato" del **periodo Meiji** (1868-1912). A partire dal 1853, infatti, la politica isolazionista che aveva caratterizzato lo shogunato **Tokugawa** venne forzatamente interrotta e questo innescò i traumatici eventi che intorno al 1867 spinsero la fazione imperiale, decisa a restaurare il potere dell'imperatore, a dichiarare guerra alla **dittatura militare shogunale**. È proprio sullo sfondo di questi cambiamenti epocali che prendono vita le **inedite avventure** di Manji.

Il **primo volume** dal **18 marzo** in fumetteria. ■

Riflettori su…

Konosuba: This Wonderful World! 1

Kazuma Sato è morto in un incidente stradale. Solo che, invece di raggiungere il Paradiso, accetta di vivere in un **mondo fantasy**. Qui dovrà affrontare un letale nemico: il terribile **Demon King**. A fargli compagnia nella folle avventura ci saranno una **dea squattrinata**, una **strega** che può lanciare un solo **incantesimo** e una **paladina masochista** che non sa sferrare nemmeno un colpo di spada… Il giovane eroe riuscirà comunque a godersi questa strana **reincarnazione**?
Manga del genere *Isekai* con dodici uscite all'attivo, *Konosuba* è tratto dalla stessa **light novel** che ha ispirato l'omonimo **anime**. ■



Riflettori su…

Ken il guerriero: Le origini del mito – Regenesis 1

1939. Sono passati alcuni anni dalle vicende di **Shanghai**, la città internazionale del crimine. Per proteggere **Erika**, presa di mira da un esercito deciso a impadronirsi del Catalogo della Speranza, **Kenshiro Kasumi**, 62° successore della **Divina Scuola di Hokuto**, partirà per l'**Indonesia** fagocitato dall'inarrestabile gorgo della storia. In quel luogo infernale troverà nuovi **nemici**, capaci di mettere in crisi anche un **maestro di Hokuto**. Fortunatamente, di maestri ce ne saranno due… Un nuovo capitolo arricchisce la **storia millenaria** della Divina Scuola di Hokuto! ■

SOUTEN NO KEN REGENESIS © 2001 by TETSUO HARA AND BURONSON /COAMIX
© 2017 by HIROYUKI YATSU AND HIDEKI TSUJI Approved Number ZCW-118I

Riflettori su…

Kushami (Etciù!)

Che si tratti di un'assurda **gangster story** o di una **missione impossibile** con protagonisti due topolini, della descrizione del regno dei Kaiju o della cronaca di un **viaggio musicale a Los Angeles**, del resoconto di una **profezia** o del racconto del giorno più bello in assoluto, l'esito rimane sempre lo stesso: con questo **volume unico** che raccoglie otto storie autoconclusive **Naoki Urasawa** saprà affascinarvi come solo un maestro riconosciuto dell'arte sequenziale può fare. Se siete amanti del fumetto d'autore, non fatevi sfuggire questa perla impreziosita da alcune fenomenali **pagine a colori**. ■

KUSHAMI URASAWA NAOKI TANPENSHU ©2019 Naoki URASAWA/Studio Nuts/SHOGAKUKAN.

Riflettori su…

Black Clover Il Libro del Toro

di Yûki Tabata e Johnny Onda

Le **avventure mai narrate** dei membri della famigerata **compagnia del Toro Nero** sono poste sotto i riflettori in una **serie di romanzi** ispirata alla hit manga *Black Clover* di **Yûki Tabata**. Nel *Libro del Toro*, firmato da **Johnny Onda**, ecco la storia del primo **incontro** di **Asta** con il misterioso **Fanzell**, il racconto del duro allenamento di **Noelle** con un **oggetto magico** pericoloso e la spiegazione di come **Yami** e **Magna** si sono ritrovati a vestire i panni di insegnanti in una scuola di magia. Le atmosfere di *Black Clover* rivivono in questo spin-off che racconta vicende parallele rispetto al manga. ■

BLACK CLOVER BOGYU NO SHO © 2016 by Yuki Tabata, Jonny Onda/SHUEISHA Inc.

NEWS DAL GIAPPONE

City Hunter sta per diventare un musical. La compagnia teatrale **Takarazaka Revue**, nota per aver adattato varie opere occidentali oltre a *Black Jack* di Osamu Tezuka o *Le rose di Versailles* di Riyoko Ikeda, ha annunciato che dal 6 agosto al 14 novembre andrà in scena *L'XYZ rubato*. ■

TriEagles ha lanciato i preordini di una nuova statua dedicata a **Saitama**, il protagonista di *One-Punch Man*, e al suo "allievo" Genos. 1099 pezzi, 50x49 cm, LED sulla base, costerà circa 720 euro. ■

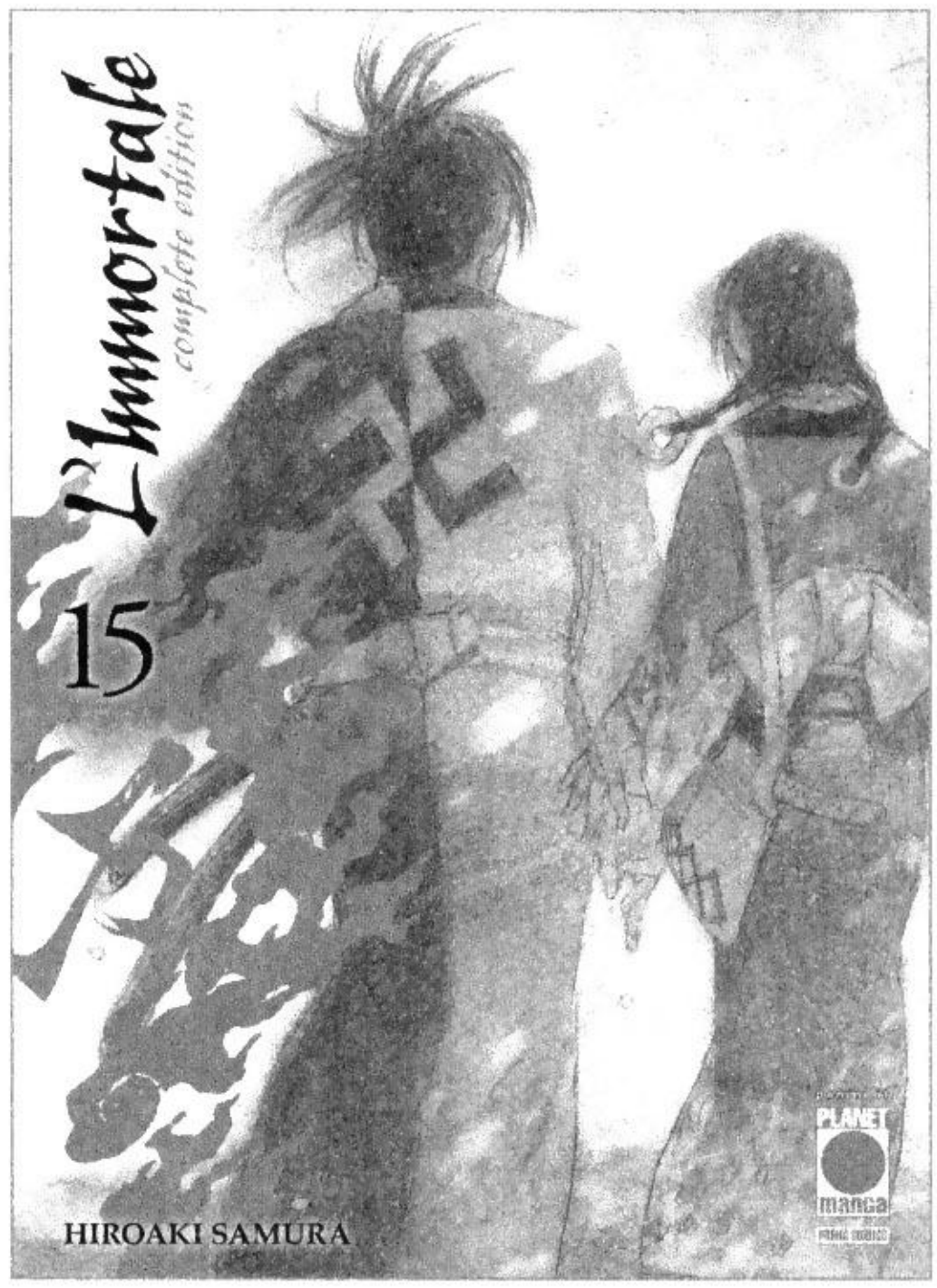
Il regista **Mamoru Hosoda**, autore di capolavori come *Summer Wars* e *Wolf Children*, ha annunciato che la prossima estate uscirà il suo nuovo film: *Belle*. ■

Tra le novità segnaliamo *Twin Star Exorcists* 23, *Blue Exorcist* 26, *Aposimz* 7, *Darwin's Game* 22, *La leggenda di Arslan* 14 e *Moriarty the Patriot* 13. ■

L'anime...

L'immortale

Per affrontare al meglio la lettura del sequel, *Il Libro dell'era Bakumatsu*, consigliamo su Prime Video l'anime tratto dal'opera di **Hiroaki Samura**. Presentato con il titolo inglese, *Blade of the Immortal*, è disponibile con doppiaggio giapponese e sottotitoli in varie lingue, tra cui l'italiano.
Nei 24 episodi seguiamo la storia di **Manji**, deciso a uccidere mille uomini malvagi per ottenere il diritto di lasciare questo piano dell'esistenza.
Il samurai aiuterà la giovane **Rin**, che ha visto morire il padre per mano degli **Ittoryu**, e con lei intraprenderà una lunga strada di vendetta e redenzione. Un'opera appassionante, destinata a un pubblico adulto per le scene e i temi decisamente forti.
Sotto, l'ultimo volume uscito della riedizione italiana del manga. ■



Ognuno è protagonista della propria storia...

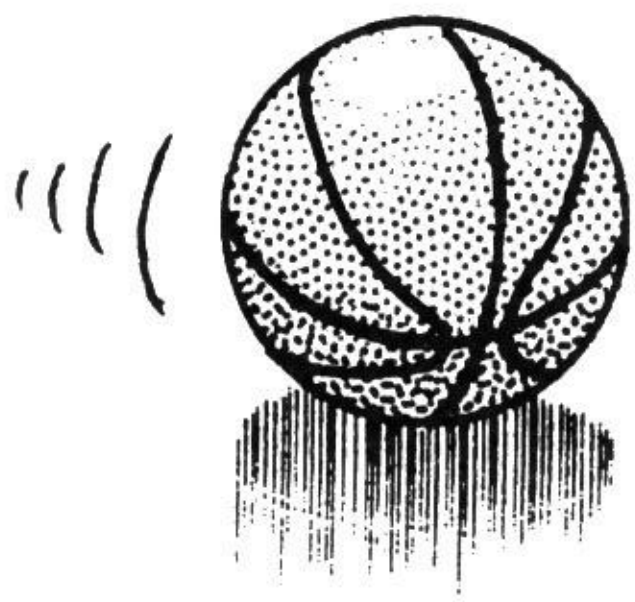
Kei Toume

SING "YESTERDAY" FOR ME

Le scelte, i sogni, le illusioni che ci impediscono di trovare la felicità. Il manga in undici volumi che ha ispirato il celebre anime su Crunchyroll.

In fumetteria

YESTERDAY WO UTATTE © 1998 by Kei Toume/SHUEISHA Inc.



ATTENZIONE

Questo fumetto si legge come in originale:
da destra verso sinistra, partendo dall'ultima pagina.
Andate quindi in fondo all'albo per iniziare la lettura!

SEGUITECI SU @WICKED MANGA

STORIA E DISEGNI
TAKEHIKO INOUE

Traduzione
Manuela Capriati

Lettering
Acrobat

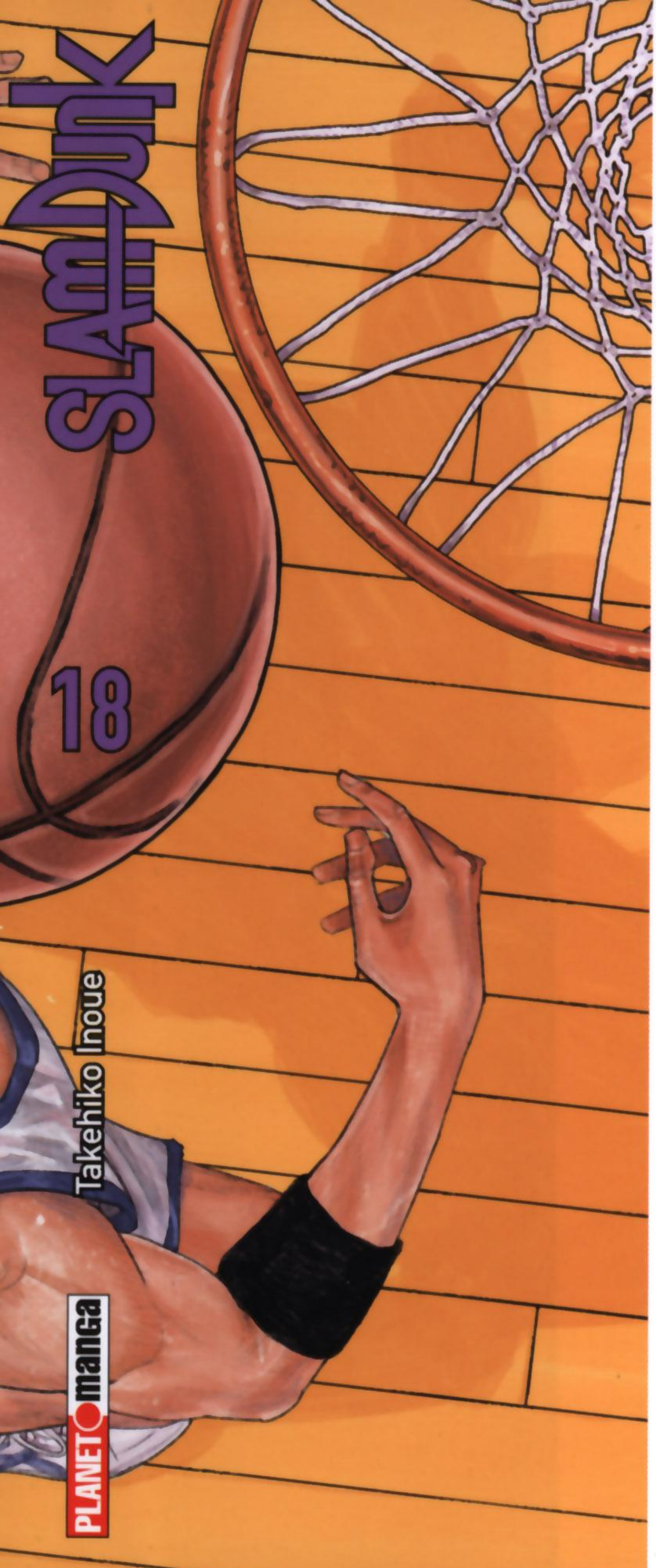
Edizione italiana a cura di
Francesca Romana Guarracino

Slam Dunk 18 è una pubblicazione di Panini S.p.A. Redazione e direzione: Panini Comics, viale Emilio Po 380, 41126 Modena. panini.it Stampato presso LEGO – 38015 Lavis – Trento. Distribuzione per il circuito librario: Pan Distribuzione, via Cesare Della Chiesa 219, 41126 Modena (telefono 059.382.111).
SLAM DUNK © 1995, 2021 by Takehiko Inoue and I.T. Planning, Inc. All rights reserved. Translation by Panini S.p.A. Published by Panini S.p.A. Under the Exclusive License and Authorization of I.T. Planning, Inc.

Amministratore delegato **Aldo H. Sallustro** Direttore editoriale **Marco M. Lupoi** Direttore mercato Italia **Alex Bertani** Marketing **Renato Franchi**, **Enrico Battilani**, **Andrea Guidetti**, **Matteo Montanari** Publishing manager Italia **Sara Mattioli** Coordinamento editoriale **Alessandra Marchioni** Redazione **Marco Bazzocchi** (caporedattore), **Sonia Minen**, **Enrico Ferraresi** (coordinamento promo e Web), **Paola Locatelli** (responsabile linea grafica), **Sara Martelli**, **Valeria Silingardi** Ufficio licensing **Elisa Panzani** Art director **Mario Corticelli** Ufficio materiali e fornitori **Alessandro Nalli** (coordinamento), **Mario Da Rin Zanco**, **Valentina Esposito**, **Luca Ficarelli**, **Simone Guidetti**, **Linda Leporati**, **Fabio Melatti**
Hanno collaborato **Donatella Sedda**, **Elisa Lodesani**

SLAM DUNK 1/17 (€ 7,00 cad.; nn. 1/4, 6, 8, 9 prime ristampe) e gli altri volumi arretrati della linea editoriale PLANET MANGA possono essere acquistati su panini.it. Per spese di spedizione, modalità di acquisto e disponibilità aggiornata degli albi vi invitiamo a visitare il sito.

FSC www.fsc.org
MIX
Paper from responsible sources
FSC® C115044



Nel secondo tempo il Sannoh Kogyo dà prova delle sue eccezionali qualità. Lo Shohoku subisce la rimonta e vede il divario di punti aumentare. Al coach Anzai ora resta una sola arma su cui puntare: Hanamichi!

Nuove copertine, nuove traduzioni e una nuova suddivisione dei capitoli per la serie vincitrice del 40° Shogakukan Manga Award come Miglior Shonen.

IL MANGA SPORTIVO PIÙ FAMOSO DI SEMPRE

Edizione italiana · € 7,00

ISBN 978-8891298737

Per altri manga seguiteci
su Telegram: @Wicked_Manga
Wicked
Manga